ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CDI

joystick JUILLET/AOUT 93 - N°40

JOYSTICK N°40 - 32F

joystick

LES JEUX SUR MICRO

CHICAGO

50 NOUVEAUTÉS DÉVOILÉES AU CES

WING COMMANDER ACADEMY
SIM CITY 2000, LARRY 6
ALONE IN THE DARK 2
STONEKEEP, ETC...

CONCOURS

GAGNEZ UN VOYAGE
D'UNE SEMAINE A
LOS ANGELES ET UN PC
DX 2 INTEL, ETC...

TESTS

DAY OF TENTACLE (PC)
DUNE 2 (AM)
CHAOS ENGINE (ST)
SYNDICATE (PC/AM)
PRINCE OF PERSIA II (PC)
DUNE CD ROM, ETC...

Pas de disquette ?
Adressez-vous à votre
marchand de journaux.



40 2 DEMOS
PC • AMIGA

joystick

BLASTAR

3DO

LES 20 PREMIERS
JEUX DÉTAILLÉS

NAISSANCE D'UN NOUVEAU
STANDARD

DISQUETTE DEMO A ECHANGER
CONTRE CHAOS ENGINE SUR ST



N° 40 O JUILLET/AOUT 1993 O 32 F O BELGIQUE : 234 FB O SUISSE : 9,50 FS O PORTUGAL CONT. : 600 ESC O ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40 F O CANADA : 8.50 $

EDITO

L'édito, on ne s'en doute pas toujours, est un travail en commun. Moi, Michel, j'écris, parce que j'aime bien ça; mais ce sont Claude Lucas (le rédac'chef) et Marc Andersen (le chef'chef) qui me disent ce que je dois vous dire, à vous, lecteurs. Mais aujourd'hui, j'ai la flemme. Alors au lieu de vous faire un édito normal, voici le dialogue qui le précède.

Michel - Alors? Qu'est-ce que je mets?
Claude - T'as qu'à leur souhaiter bonnes vacances, mais c'est bateau.
Marc - Oui, mais ça fait toujours plaisir.
Claude - Oui, mais c'est bateau.
Marc - Bon, t'as qu'a faire une vanne en leur souhaitant sans le dire.
Michel - Ok, c'est noté. Et puis?
Claude - Bon, je te dis les trucs dans le désordre. Ne leur dis pas qu'il y a des tas de dossiers sur les boites comme Microprose, Lucas Arts , Ocean, un méga résumé du CES de Chicago et la totale sur les premiers jeux 3DO, parce qu'ils le verront bien en ouvrant le journal.
Marc - Mais pourquoi il doit l'écrire, alors?
Claude - Ben c'est une vanne.
Marc - Ah, ok. Et on fait pareil pour la disquette cadeau?
Claude - Comment ça?
Marc - Ben on leur dit pas puisqu'ils la verront bien.
Claude - Ah oui, si on veut.
Michel - Attends, y a un truc qui me tracasse. Comment tu vas justifier le dossier sur la 3DO, alors que c'est une console, et que Joystick est un magazine pour micros?
Claude - Mais c'est pas une console! Ça y ressemble, c'est tout! Les jeux sont des jeux du type micro, développés par des éditeurs spécialisés dans la micro, c'est plus une évolution de la micro qu'une évolution de la console.
Michel - Bon, d'accord. Quoi d'autre?
Claude - Dis-leur qu'on va tout modifier dans le mag à la rentrée.
Marc - Ah oui, le sondage! Faut qu'ils répondent!
Claude - Voilà. C'est important, parce qu'en fonction de leurs réponses, on ne va pas modifier Joystick de la même manière.
Marc - Dis-leur qu'il faut absolument qu'ils répondent!
Claude - Pour la disquette, par exemple. On veut savoir si ça leur plaît ou pas.
Marc - Mais il faut qu'ils répondent nombreux! Et vite!
Michel - Ouais, mais s'ils sont en vacances en juillet, ils répondront en août, hein, faut pas quand même leur demander d'annuler leurs vacances pour répondre à notre sondage.
Marc - Si!
Claude - Au fait, je sais pas s'il faut leur dire que le dossier CES est tellement gros qu'il n'y a pas de soluces dans ce numéro.
Michel - Ah c'est con, ça!
Claude - Ouais, mais attends: à la place, il y a le retour des Jeux...Crack!
Michel - Ah, génial! Mais c'est Danboss qui les a fait?
Marc - Non, lui il ne fait plus que des soluces, c'est Tonton Stéphane qui les fait maintenant.
Michel - Ok, je note... Voilà. Quoi d'autre?
Marc - Parle du Super Games Show, du 24 au 28 novembre.
Michel - Hein? C'est pas un peu tôt pour ça?
Claude - Moi je trouve aussi.
Marc - Non, il vaut mieux en parler tout de suite, parce qu'il y aura une surprise.
Michel - Je vais pas encore leur dire qu'il y a une surprise! On leur dit tous les mois!
Marc - Et alors? Y en a une à chaque fois, non? Là, c'est la disquette.
Claude - Et ça sera quoi, au Super Games Show?
Marc - Je sais pas encore, mais je trouverai bien.
Michel - Et si tu trouves pas?
Claude - Il trouve toujours.
Michel - Ouais, c'est vrai. Bon, quoi d'autre?
Claude - Ben c'est tout. Le fais pas trop long, parce qu'on n'a pas beaucoup de place.
Marc - Et rappelle-leur de répondre au sondage, c'est hyper-important!
Claude - Ouais.
Marc - Surtout pour la disquette!
Claude Ouais.
Michel - Ok, j'arrête le magnéto et je vais écr (clic).

INDEX DES ANNONCEURS

sommaire

JOYSTICK N°40 • JUILLET/AOUT 1993



3DO 12

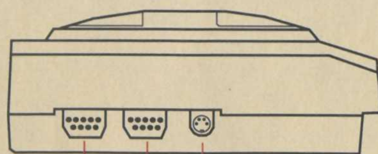
La première machine 3DO sera disponible vers la fin du mois de septembre aux Etats-Unis. Bécane puissante et entièrement vouée au CD, elle annonce l'avenir du jeu à elle seule. En attendant, foncez donc dans les pages de notre reportage complet sur cette nouvelle bécane. Vous y découvrirez les performances de la machine, et des previews des jeux en cours de développement.

TESTS 142

Oh, mais c'est que ça ressemble à un petit démarrage tout tranquille, ça! Depuis le temps qu'on attend des jeux CD-Rom, voilà qu'on se retrouve avec une nouvelle machine CD (voir reportage 3DO), et quatre jeux CD-Rom PC testés.Le CD-Rom serait-il enfin prêt à être lancé massivement sur le marché? ce support d'avenir va-t-il être majoritaire dans nos listes de Noël?



NEWS 30



Le grand bal des news, avec ses cotillons, sa joie de vivre, ses annonces sensationnelles, ses scoops renversants, ses machines qui font blip, ses éditeurs qui font des tours de magie et ses programmeurs qui font des tours de force, le grand bal des news vous attend en page XXX. Commodore qui se lance dans le monde des consoles, ou Yacine qui décore nos pages comme au bon vieux temps: les news font la fête.

CES DE CHICAGO 40

Les professionnels du jeu video aiment se retrouver pour discuter et boire des coups. Il se tapent dans le dos, se congratulent et s'auto-congratulent, parlent des oreillons de leurs enfants, de leur charmant potager à la campagne, et, entre deux petits fours, les éditeurs sortent des disquettes avec des nouveaux jeux. Rapport complet pour savoir tout de la fin d'année qui se prépare en page XXX.



REPORTAGES

Ce mois-ci, vous êtes gâtés. Nos Tintins-Reporters ont sillonné bien des mers et parcouru bien des routes, pour torturer les éditeurs et les programmeurs sur leurs projets de fin d'année. Résultat des expéditions, trois compagnies sur le billard: Ocean, Microprose et LucasArts.



“DÉCOUVREZ L’EXALTATION ET LA TERREUR AVEC SPACE HULK™”



Un immense vaisseau spatial dérive dans le vide. Mais dans les profondeurs de ce labyrinthe sombre, la terreur guette. Des milliers de Genestealers™: des bêtes insectoïdes à six pattes infernales aussi rapides que l’éclair. Sous vos ordres, une poignée d’Imperial Space Marines™ (Marines impériaux de l’espace) d’élite qui ne connaissent pas la peur.

L’écran explose. Un Genestealer se précipite vers vous en poussant des cris stridents; l’action en 3D se déroule incroyablement vite et est accompagnée d’une énorme explosion provoquée par votre Assault Cannon™.

Il vous faut maintenant avoir l’esprit rapide, préparer votre prochaine manoeuvre et apaiser l’exaltation de votre terreur.



GAMES WORKSHOP® WARHAMMER 40,000

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts France, 12 rue du Château d’Eau,
69410 Champagne au Mont d’Or Tel 72 17 07 83.

courrier

Cher Joystick,
J'ai acheté le Joystick n°36 pour avoir la solution de KGB qui est un jeu que j'aime beaucoup. Malheureusement, même avec la solution, je n'y arrive pas. Au début, tout va bien, mais, à la fin, quand il faut dire à Vovlov pourquoi on a laissé l'américain s'enfuir, il y a un choix de réponses possibles qui apparaît. J'ai tout essayé, et, à chaque fois, je suis envoyé sur un iceberg, le jeu est terminé. Une erreur ne se serait-elle pas glissée à votre insu lorsque vous avez écrit la solution?

David Di Carlo (St-Blaise, Belgique)

Salut David, et bienvenue dans le fa, le fabu, le fabuleux monde des questions et des réponses. Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous avertir que vous restiez coincés à ce niveau du jeu. La solution est bonne, elle a été vérifiée avant et après sa publication. Il y a un truc qui pourrait expliquer votre problème: dans KGB, quand vous trouvez un objet, il ne suffit pas toujours de le prendre, de le mettre dans sa poche et de l'y oublier pour qu'il soit "actif" et pour qu'il débloque une situation de jeu. Mettons que vous tombiez sur un bouquin: il ne faut pas se contenter de le prendre, il faut aussi chercher à le lire. En écoutant une bande magnétique trouvée, en lisant une note ramassée, et toute cette sorte de choses, vous ferez sauter certains verrous "logiques", grâce à quoi vous ne coincerez plus à certains moments du jeu.

Salut ô Joystick,
1. En tant qu'Espagnol, je suis franchement déçu par le monde informatique et la distribution de softs et de micros intéressants. Pourquoi, dans ce foutu pays, il n'y a pas ce que l'on trouve en France, en Royaume-Uni ou n'importe où? J'en ai marre de chercher pour ne rien trouver.
2. Six mois après son apparition, je ne vois pas très clairement l'avenir de l'Amiga 1200. Comme je suis un fan de l'Amiga, je voudrais être rassuré avant d'acheter une bécane dont l'avenir pourrait être incertain. Pourriez-vous me dire si l'achat d'un A1200, ou, à la rigueur, d'un Falcon, est un bon choix? Désolé de continuer avec la grosse polémique, mais j'en veux pour mon argent.
3. Pour en finir, je voudrais savoir comment il faut se démerder pour écrire dans un canard micro ou pour créer le sien. Comment avez-vous fait? Est-ce que c'est dur? Le monde des jeux vidéo me passionne, et, si cela était possible, j'aimerais bien y bosser.

Un lecteur (Madrid)

1. La réponse est un peu dans la question: il ne doit pas y avoir d'importateurs ou de distributeurs suffisamment motivés pour approvisionner le marché espagnol. J'ignore pourquoi et je me défends bien de tenter de l'expliquer. Cela dit, en France aussi, nous nous balafrons la face à chaque fois qu'un super produit — que ce soit un jeu ou du matos — est disponible en Angleterre ou aux USA et qu'aucun distributeur ne songe à le commercialiser chez nous. Alors, bon, il faut soit se résigner et acheter par correspondance, soit émigrer aux USA et se cogner des programmes TV ineptes en mangeant de la gélatine aux arômes de beurre de cacahuètes, c'est un choix à faire. Si ça peut te réconforter, je t'envie à mort à mort; j'adore le rock espagnol, et il est quasiment impossible d'en trouver en France. Ah là là, quels gros problèmes nous avons là! Et si cruciaux!
2. Tu parles de "polémique" mais ça n'est pas ça du tout. Il s'agit plutôt d'une angoisse connue par au moins un tiers de nos lecteurs. Donc, tu as bien fait de poser la question. Ne coupons pas les cheveux en quatre: prends-toi l'A1200.
La machine à avoir la plus belle espérance de vie, c'est le PC, incontestablement. Il y en a qui ont la chance d'avoir les moyens de se la payer, tant mieux pour eux. Mais il y en a bien d'autres qui consentissent déjà à un énorme sacrifice quand ils engouffrent trois à quatre mille francs dans ce qui n'est qu'un loisir. Un constructeur tel que Commodore semble vouloir capter ce marché, si l'on en croit ses projets: un CD-Rom pour A1200, un DSP, une console à base de carte-mère d'A1200 (cf. les News et le dossier sur Chicago).
C'est un peu moins vrai du côté d'Atari où l'heure est au silence-radio et au défaitisme. Bien qu'utilisateur farouche de ST, j'ai tendance à avoir aujourd'hui plus confiance en Commodore qu'en Atari, dont la politique commerciale fait qu'on ne trouve pas de Falcon chez les gros distributeurs, qu'il n'y a aucune promotion, ou que le prix se rapproche plus de celui d'un 386. Oui, le Falcon est une vraie petite merveille, mais à ce prix-là et avec aussi peu d'applications, c'est une bécane d'entre-deux-eaux. Qu'Atari nous refasse le coup du ST en cassant les prix, et la machine se vendra comme des petits pains. Oui, je sais, il y a un 68030 et un DSP dedans, et alors? C'est pas fait pour les cochons, c'est ça? Super, une machine exceptionnelle qui ne se vend pas, ça nous fait une belle jambe, tiens. J'utilise aujourd'hui encore mon ST, j'en ai acheté trois, les possibilités sonores de Falcon me font baver, mais les incohérences d'Atari ont le don de nous briser les coucougnettes menues menues. Prends-toi un A1200. Il sort des jeux. Il va en sortir. Des extensions sortent d'ici la fin de l'année. Ça n'est pas trop cher (attention, le prix devrait encore baisser en septembre).
3. Créer un canard, ça veut dire avoir beaucoup d'argent à mettre dedans. Ça veut dire qu'il faut être très copain avec ton banquier. Pour te faire une petite idée, il faut près d'un million de francs pour fabriquer un numéro de Joystick. Un million. Cent barres. Trois cent A1200. Bon, d'accord, tu n'es pas obligé de faire autant de pages, de choisir un aussi beau papier, de payer tes collaborateurs aussi cher. Dans un premier temps, il vaut mieux chercher à bosser dans un canard. Trouve-toi le canard qui te convient le plus (on aime bien Micro Mania, le canard espagnol, on comprend rien mais il est beau) et écris-lui. Comment? C'est du jackpot? Ben oui, c'est du jackpot. Mais, à ce que je sache, on a tous fait plus ou moins comme ça. J'aime bien prendre l'exemple de Greg, notre copain de Joypad. Il fait plein de trucs, aujourd'hui, à Joypad; il écrit des tests, il trouve des bidouilles, il donne des soluces, il répond aux lecteurs, il se fait un fric monstrueux, bref, il se la donne. Comment est-il arrivé? Ben, un jour, il est venu nous présenter un petit fanzine tout merdique (oui, on te le dit aujourd'hui, Greg, ton zine était ripou) qu'il faisait avec son lycée. On a bien aimé l'individu, il est resté. Triple jackpot.
Mince, Claude le rédac'chef m'avait dit de faire plein de réponses courtes. Vais m'faire engueuler!

Salut Joy,
1. Je voudrais savoir si les jeux comme X-Wing et Comanche sont prévus pour ST. Si oui, quand? Si non, pourquoi? Même si ça prend 20 disquettes, je m'en fous, je les veux.
2. C'est une chose qui me tient à cœur, une chose qui me prend la tête: cela fait assez longtemps que je lis votre magazine, et j'ai remarqué que les tests de jeux PC sont plus nombreux que sur ST. Encore mieux, dans le numéro 38, pas un seul test ST! Le PC aux chiottes! Ras-le-bol, vous me décevez fortement, et je pense que tous les fans de ST sont d'accord avec moi.

Joffrey Fleurice (pas de ville)

1. Non, ces deux jeux ne sont pas prévus. Que tu sois prêt à prendre 20 disquettes, ok, mais ça n'est pas le cas des éditeurs. Pourquoi? Parce qu'un jeu ST ne se vend quasiment plus, alors que ça marche très très bien sur PC pour les bons gros jeux, et je passe à la seconde question parce que c'est un peu lié...
2. Nous testons tous les jeux ST que nous recevons, il n'y a aucun boycott de notre part. Mieux, si tu compares avec nos confrères, Joystick est le canard qui teste encore le plus de jeux ST, pour la bonne raison que, chez Joy, nous avons tous eu un ST, qui un 520 pour jouer, qui un 1040 pour bosser, et que nous avons passé de bons moments grâce à cette micro révolutionnaire à l'époque. Seulement, en effet, il n'y a pas beaucoup de nouveaux jeux, et ça n'est en rien de notre faute. On pourrait entretenir l'illusion d'une pseudo-vitalité du ST, on pourrait vous masquer la vérité ou l'atténuer, on pourrait tester des jeux du Domaine Public, on pourrait écrire des "En chantier" sur l'adaptation de jeux ST. On préfère vous dire que le ST va (et ira de plus en plus) mal en continuant néanmoins à tester les derniers jeux. Ça n'est pas une mort artificielle créée de toutes pièces, ça n'est pas un complot international visant à briser Atari. Nous avons interrogé des éditeurs, ils nous assurent que, pour les rares jeux qui sortent encore sur

ST et sur Amstrad, il se vend autant de versions Atari que de versions CPC, c'est à dire très très peu. De notre côté, nous recevons très peu de courrier pour ST, il est archi-compliqué de dénicher des démos pour ST, nos sondages successifs montrent une baisse du nombre de lecteurs ST, les canards dédiés ST se cassent la gueule les uns après les autres à travers le monde, les jeux Atari que nous mettons à la Boutique sur le serveur ne sont pas demandés... C'est injuste, c'est dégueulasse, c'est tout ce que tu voudras, mais c'est comme ça et il faut faire avec. Avec ou sans, c'est selon.

Monsieur,
Je possède un ordinateur Atari 520 ST et je ne trouve pratiquement plus de jeux!
Serait-il possible de rendre mon ordinateur compatible PC? De quelle manière? Avec quelles extensions? A quel prix?

Gilles Maulin (St Rambert en Bugey)

Oui, alors, bon. Il existe effectivement un moyen de rendre le ST compatible avec les PC. Ça s'appelle un émulateur PC, il en existe même pour transformer le ST en Mac, auquel cas ça s'appelle un émulateur Mac, c'est merveilleux ce que la nature est bien foutue. Seulement, c'est très très limité. Grosse déception. PC Ditto (c'est le nom d'un émulateur PC sur ST) vous permettra de faire tourner un Dos sur votre ST, quelques applications, un traitement de texte, une base de donnée, un agenda... Mais pour ce qui est de Windows ou des jeux, c'est bye bye les illusions, il ne faut pas y compter. Soit ça rame, soit ça marche zarma pas du tout. Le ST, c'est du 640 x 400 en monochrome, et on voudrait lui faire gérer du VGA 256 couleurs, ay ay ay que dolor! Pour faire tourner des jeux PC sur un ST, il faut vendre le ST et s'acheter un PC. Ou se contenter des jeux ST. Il faut faire avec. Avec ou sans, c'est selon.

•

Bonjour,
Ne pourriez-vous pas donner plus d'indications sur la durée de vie des jeux? Par exemple, quand on voit la beauté de "Lost in Time" et que vous dites qu'il ne prend que 11 Mo, cela laisse augurer d'une durée de vie très limitée, qui ne serait peut-être rallongée que par la difficulté excessive des énigmes (cf. Inca). De même que 7th Guest, qui ne tient que quelques jours — mais enfin, c'est un peu comme voyage, dommage de revenir si vite, mais on est content d'être parti...

Un lecteur (j'ai perdu l'adresse)

Au moment de la conception de ce que nous avons appelé le pavé de notes — "conception", c'est un peu pompeux, comme terme, pour dix types affalés dans des canapés à boire des coups en parlant des derniers films vus, du bouquin que j'ai lu hier, de la dernière imitation en date de Stef, et, accessoirement, du pavé de notes qu'il faudrait quand même voir à finir avant le bouclage —, à ce moment-là, donc, on a essayé de réunir tous les critères indispensables à la définition d'un jeu. Mais, une définition, par... abreuheum, par définition, c'est réducteur, on ne peut pas tout dire, il y a des détails qui échappent. Si tu veux, pour chacun des jeux que nous allons tester, il faut être sûr de pouvoir noter tel ou tel critère. Là, dans le cas de la note "durée de vie", il y a tout plein de jeux pour lesquels les testeurs ne sauront pas attribuer une note, ce sont les jeux moyens. La durée de vie d'un jeu, elle est indiquée en filigrane (c'est une image) dans le test du jeu ou dans la note d'intérêt général, celle exprimée en pourcentage. On pourrait, oui, rajouter un critère "durée de vie", ça ferait un pavé encore plus gros, "plus pro", comme ils disent. Mais j'ai bien peur que les testeurs se forceraient à le faire pour certains jeux, en attribuant une note un peu bidon, juste pour remplir la case prévue à cet effet...
Mieux vaut qu'ils notent les jeux comme ils le sentent, tu ne crois pas? Merci quand même pour ta suggestion.

Salut Joystick,
1. Je voudrais vendre mon A500 pour acheter un 1200, mais, seulement voilà, est-ce que les logiciels que j'ai actuellement (Sensible Soccer pour les jeux et Excellence 3.0, Deluxe Paint pour les éditeurs) tourneront sur A1200?
2. J'ai un moniteur 1084S, puis-je brancher un A1200 sans problème?
3. Ne croyez-vous pas que l'A1200 va enterrer prématurément le 500 et le 600 du fait que les jeux seront spécifiquement développés pour cette machine?

Christophe Loïodice (Grenoble)

1. Il est effectivement impossible de faire tourner certains programmes sur l'A1200. Mais ça n'est pas le cas pour ceux que tu cites: Sensible Soccer sera même encore plus fluide. Quant à Deluxe Paint, même s'il tourne parfaitement, je te conseille en toute amitié de t'acheter Deluxe Paint version AGA, tu profiteras des nouvelles capacités graphiques de l'Amiga 1200.
2. Oui, un 1084S suffit, même si ça n'est pas le moniteur idéal; tu auras accès aux innombrables résolutions de l'A1200, mais, pour certaines d'entre elles, l'affichage scintillera à mort, ça peut être assez pénible, à force.
3. Oui et non. "Non" parce que l'élimination de l'A500 n'est en rien "prématurée", vu son âge avancé... Quant à celle de l'A600, elle l'est un peu plus, oui. C'est d'ailleurs ce que nous reprochions à Commodore l'année dernière, ce qui nous avait valu des remontrances de la part du constructeur (et, accessoirement, l'achat de pages de pub chez tous nos confrères et pas chez Joy), l'A600 jouant le rôle de machine intermédiaire avec un avenir sérieusement compromis. "Oui", et c'est tant mieux en ce qui concerne l'A500, justement parce que c'est une vieille machine. Le PC a marché parce que les machines ont évolué, il doit en être de même pour les autres standards. Que l'A1200 supplante l'A500, c'est une bonne chose pour Commodore et pour ses inconditionnels, le renouvellement de la gamme assurant l'intérêt constant des éditeurs. L'A500 sans A1200, cela entraînerait tôt au tard un déclin comparable à celui du ST. La seule fausse note dans la douce harmonie de cette valse des machines, c'est l'A600, je l'ai déjà dit. Il est évident qu'on en entendra plus parler d'ici la fin de l'année, il va sortir du catalogue de la marque. Cela dit, bradé à près de 1500 francs, c'est quand même une super opportunité pour ceux qui voudraient commencer dans la micro.

Salut la gang,
La majorité du monde ici a un PC ou un Mac, les Falcon ou les Amiga sont beaucoup plus rares, ça n'existe même pas, il faut chercher assez longtemps pour trouver.
1. Est-ce que ça vaut vraiment la peine de s'acheter un SCC-1 ou un LAPC-1 de Roland quand on veut juste jouer à des jeux avec le General Midi?
2. Est-ce qu'il y a beaucoup de Gravis Ultra Sound vendues en France, et quand allez-vous la tester?
3. Pensez-vous que la Sound Blaster 16 ASP a de l'avenir?
Merci beaucoup, la gang, et j'espère que la lettre va se rendre.

Hugo Tremblay (Sherbrooke, Québec)

Salut Hugo. Ça, c'est rigolo, la forme "va se rendre" pour dire "va arriver", "aller". Les gens de l'Ouest de la France le disent aussi ("Où il est rendu?"). Je savais que le Québec était peuplé de familles de l'Ouest, mais là, c'est pas mal... À la réflexion, ça n'est pas si extraordinaire, l'expression doit venir du vieux français, non? La langue a dû moins bouger, au Québec. Vous ne croyez pas? Bon, oui, les jeux, les questions. Pardon. C'est que j'aurais préféré être... linguiste ("J'suis luinguiste et j'suis okay, je dors la nuit et je bosse le jour").
1. Ça dépend de ta configuration (et de ton budget). Si tu as déjà une carte Soundblaster 16 ASP, il vaudrait mieux lui ajouter une carte Waveblaster, compatible General Midi. Si tu as une autre carte sonore, prends-toi un MT32 ou une Waveblaster externe. Maintenant, est-ce que ça vaut le coup? Oui, si tu exiges une bonne qualité sonore et si tu as les moyens (2000 FF environ).
2. C'est difficile à dire. Une chose est sûre, c'est qu'elle ne s'est pas encore véritablement imposée. Nous vous en parlerons prochainement, nous avons sciemment escamoté le banc d'essai, sachant qu'une nouvelle version est prévue pour très bientôt.
3. Je veux, oui. C'est le meilleur rapport qualité/prix pour le moment. Salue Kim "épaules d'albâtre" de notre part...

Salut Joy!
Je suis un fan de Flashback, un fou, un déglingué, un frappé. Va-t-il sortir sur Atari 1040 STE? J'en rêve, dites-moi qu'il va sortir...

Jean-François Cérézo (Istres)

J'aurais bien voulu te faire plaisir. Delphine avait chargé une société indépendante de l'adaptation du jeu sur ST, mais le résultat était loin d'être convenable et Delphine s'est interdit de le commercialiser. Donc, pas de Flashback sur ST. Une lueur d'espoir dans un monde de brutes: une rumeur dit que Delphine envisagerait l'adaptation sur Falcon... si la machine se vend bien. On a le temps de crever dix fois, quoi. Atari, menues menues.

ENVOYER UN FAX À JOYSTICK:
3615 JOYSTICK*FAX. N°: (1) 40 35 16 47

LE RETOUR DES DÉMOS DANS JOYSTICK

Il y a quatre mois, nos premières disquettes de démos faisaient leur apparition dans Joystick. L'histoire se souviendra des nombreux cas de crises de bonheur intense qui éclatèrent un peu partout en France, parmi les rangs de nos lecteurs. Fier de son rôle de bienfaiteur ponctuel, Joystick décide donc de rejouer le Père Noël avant l'heure, en offrant à nouveau une disquette de démo; dans son numéro double d'été.



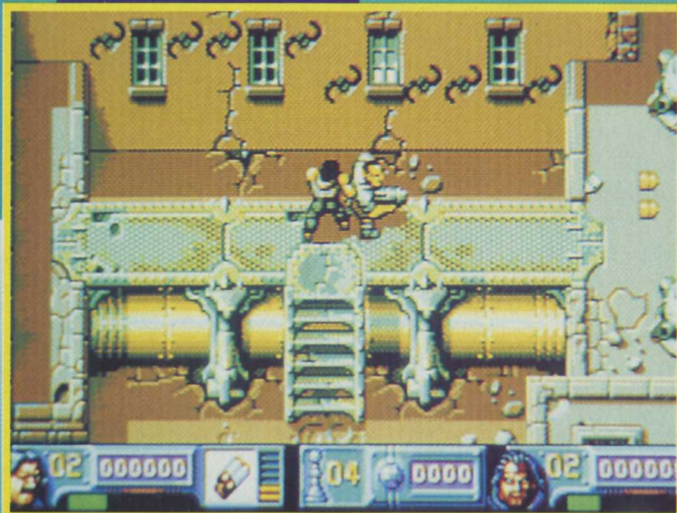
GOBLIN3 • PC • COKTEL VISION •

Les personnages les plus attachants des jeux micros de ces dernières années sont de retour. Ou plutôt, il est de retour, car cette fois, vous ne contrôlerez qu'un Goblin dans des aventures encore plus folles, pleines de dangers et de rebondissements incessants.
L'humour qui avait enchanté tant de joueurs dans les deux épisodes précédents, est toujours présent, et les animations du personnage principal, du fier Goblin, sont absolument hilarantes.
Chargez donc cette démo de Goblin 3 sur votre PC et découvrez, en exclusivité, ce soft Coktel Vision qui sortira vers le mois d'octobre.
Pour installer la démo de Goblin 3 sur votre disque dur: insérez la disquette, tapez A: puis tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran.



BLASTAR • AMIGA • 1MO • CORE DESIGN •

Core Design pense énormément à vous et sait que, parfois, vous avez besoin de vous défouler en massacrant des centaines d'Aliens. C'est ce que vous propose cette démo de Blastar sur Amiga: du massacre et des tirs en tous sens. Quelques touches à retenir: F1, F2 et F3 pour changer d'arme; Espace pour utiliser une bombe et P pour la pause.
Notez bien que cette démo ne contient pas tout ce qui est prévu pour la version finale, loin de là. Blastar sera composé de 12 niveaux différents, soit un peu plus de 400 écrans de décors; les scrollings multi-directionnels s'agiteront sur des fonds animés et des musiques techno hardcore vous en mettront plein les oreilles.
Pour lancer cette démo, il suffit de mettre la disquette dans le lecteur et d'allumer la bécane.



BULLETIN DE COMMANDE CHAOS ENGINE ST

On me la fait pas à moi, j'ai bien vu que vous n'aviez pas mis de démo ST sur la disquette qui est offerte avec le magazine. J'aurais pu débarquer dans vos locaux pour filer des coups de barre-à-mine à tout le monde, mais je me suis décidé pour la méthode douce: je vous renvoie donc ce bulletin, avec la disquette, et j'attends patiemment que la démo de CHAOS ENGINE que vous allez me renvoyer arrive jusqu'à ma boîte aux lettres.
(Délais d'expédition, selon disponibilité des stocks)

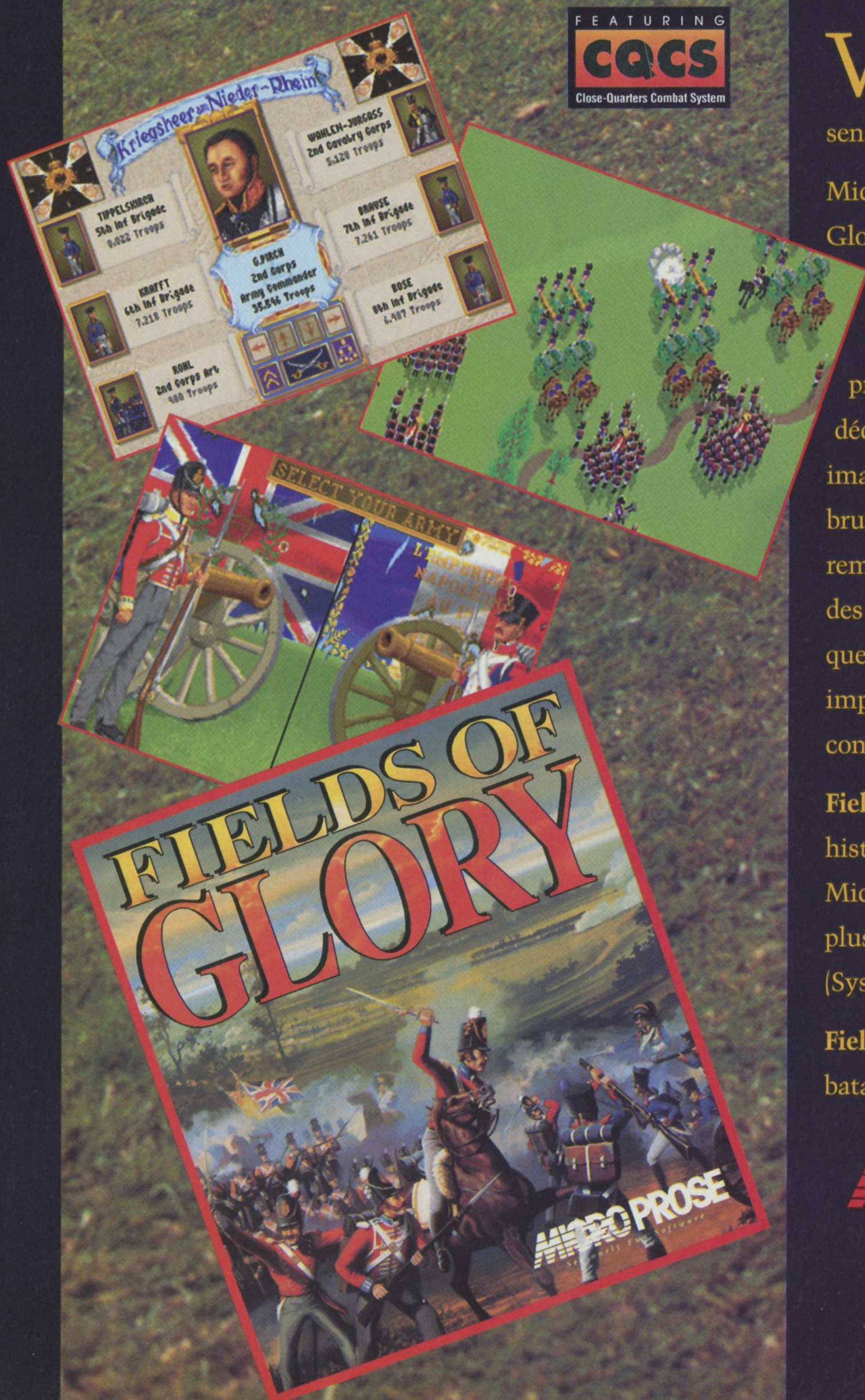
Nom:..Prénom:..

Age: :.. Adresse :..

Code Postal:..Ville:..

FIELDS OF GLORY

DE LOURDES DÉCISIONS SONT A PRENDRE ALORS QUE LA BATAILLE FAIT RAGE!



Vos ambitions de stratège n'ont pas encore été comblées? Vous recherchez les sensations fortes d'un vrai jeu de guerre?

MicroProse a réalisé pour vous Fields of Glory: un jeu conçu pour se démarquer des autres simulations.

Nous avons mis l'accent sur l'action, et la pression est intense lorsque vous prenez des décisions de commandement cruciales. Les images riches et vivantes, ainsi que les bruitages imitant les combats rapprochés, remplacent l'interface habituelle et prévisible des wargames. Vous vous apercevrez bien vite que les connaissances historiques sont moins importantes que la prise de décisions au contre-la-montre.

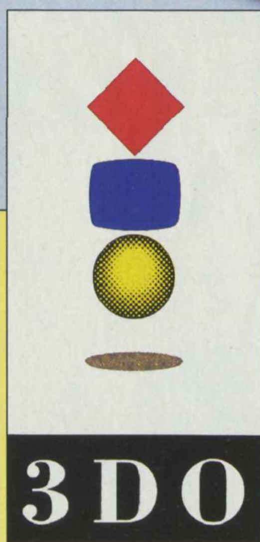
Fields of Glory associe divertissement et faits historiques, ainsi que la réputation de MicroProse en matière de jouabilité; avec en plus le Close-Quarters Combat System™ (Système de combat rapproché).

Fields of Glory: toute la furie des champs de bataille.

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

For IBM PC Compatibles.
MicroProse Ltd. The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY.
Pour plus d'informations: 3615 MICROPROSE



3DO: NAISSA D'UN NOUVE

La suprématie des compatibles PC en matière de jeu vidéo sur ordinateurs n'est plus à démontrer: les titres pleuvent sans arrêt, tous les éditeurs se sont tournés vers ce standard et il n'y a pas un trimestre sans qu'un nouveau soft fasse un pas technologique en avant. Depuis de nombreux mois, tout le monde vous tanne avec le CD-Rom, Joystick y compris, et il suffit de faire un tour dans le reportage sur le CES de Chicago pour se rendre compte qu'enfin, les jeux sur CD Rom (surtout PC mais aussi Macintosh) feront leur véritable entrée sur le marché à la fin de l'année. Le grand bal de Noël n'est pas étranger à la précipitation des événements.

Seulement un PC coûte cher, il serait déplacé de lui décerner la médaille de la machine démocratique; surtout si on lui greffe un lecteur de CD-Roms et qu'on se décide pour une bécane rapide (486, 66 Mhz, ce qui risque d'être le minimum vital dans un avenir très proche). Il faut rajouter une carte pour brancher un joystick et une carte pour entendre autre chose que des blip-blip atroces. Sans compter qu'avoir un PC sous ses petits doigts et vouloir sans servir pour jouer, est souvent synonyme d'insupportables jongleries made in Dos-city: config.sys, autoexec.bat, EMS, drivers-machins et autres setup-trucmuche. Bref, même si le PC est une machine géniale l'industrie du jeu vidéo et toutes les compagnies d'électronique se devaient de nous sortir une autre bécane un peu plus adaptée à notre époque formidable.

PROJECTEURS, TROMPETTES: LE 3DO ARRIVE

Prenez une pincée de géants de l'électronique et de la communication, deux doses de monstres du soft et du multimedia et vous aurez une idée des sociétés qui se sont regroupées pour former The 3DO Compagny. Matsushita, AT&T, Time Warner, MCA et Electronic Arts, autant d'associés, autant de compagnies leaders dans des domaines aussi différents que complémentaires.

PANASONIC FZ1 REAL 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Derrière ce nom à rallonge, se cache la première machine répondant aux descriptions du concept 3DO. Retrouver la marque Panasonic sur la face de l'engin n'est pas surprenant, puisque cette compagnie constitue l'une des branches de Matsushita, l'un des principaux fondateurs de la compagnie 3DO.

Au premier abord, la bécane ressemble beaucoup à une console de jeu, malgré l'esprit extrêmement micro des softs qui sont développés sur 3DO (il suffit de regarder la liste des éditeurs licenciés 3DO pour se rendre compte que la plupart sont des habitués de nos colonnes): taille réduite, joypad ressemblant énormément à ce qu'on voit chez Nintendo ou Sega et très peu de boutons. De par ses ambitions Multimedia, la bécane se devait d'être aisément accessible.

Les ports d'extension sont joliment cachés à l'arrière, le lecteur CD est, bien sûr, en face avant avec le port joypad juste en dessous. Un seul port, mais il est possible de brancher un autre contrôleur directement sur le joypad. Il est possible d'en mettre 7 en série.

Le Panasonic FZ1 REAL 3DO Interactive Multiplayer devrait sortir en septembre aux USA, avec un prix légèrement inférieur à 4000 Francs. En France, on ne devrait pas voir la bécane avant le mois d'avril. Les importateurs parallèles vont pouvoir s'amuser.

DOSSIER

PRÉSENTÉ POUR LA PREMIERE FOIS AU CES DE LAS VEGAS, LE 3DO INTER-ACTIVE MULTIPLAYER CRÉE L'ÉVÉNEMENT QUELQUES MOIS PLUS TARD À CHICAGO. MICROPROCESSEUR RISC, LECTEUR CD ROM, LA MACHINE 3DO NOUS PERMET D'AVOIR UN AVANT-GOUT DE CE QUE PROPOSERONT LES BÉCANES DE DEMAIN.

NCE AU STANDARD

La compagnie 3DO a développé, pendant près de 3 ans, les bases d'une machine capable de répondre aux besoins des utilisateurs en matière de jeu, d'éducation et de toutes formes de loisirs pouvant prendre vie sur un écran. Le but est d'installer un standard, de défractionner le marché source de problèmes et de pertes d'argent pour les éditeurs qui doivent sans cesse passer d'une plate-forme à l'autre. On se souvient de l'expérience Japonaise qui avait donné le jour au standard MSX; espérons que la compagnie 3DO rencontrera un succès plus mondial et, surtout, plus durable.

L'originalité du concept 3DO est de ne pas développer sa machine mais de permettre à n'importe quel constructeur acceptant le cahier des charges de sortir sa propre bécane. Ainsi, la première machine compatible avec le concept 3DO sortira des usines Panasonic vers le mois de septembre aux Etats-Unis. Ce sont d'ailleurs les modèles Panasonic, les seuls terminés jusqu'à maintenant, qui étaient présentés au CES de Chicago sur lesquels tournaient les nombreux jeux que vous pourrez admirer dans la suite de ce dossier. D'ici la fin de l'année d'autres bécanes 3DO devraient voir le jour, Matsushita en sortira une avant Noël, AT&T prévoit un modèle orienté network et communications pour l'année 94, et Sanyo présentait son prototype sur le stand 3DO à Chicago. Les constructeurs désireux de développer un appareil compatible n'ont absolument rien à payer à la compagnie 3DO, pas l'ombre d'un achat de licence, pas une once de royaltie à reverser. C'est là l'idée géniale, ainsi, le constructeur peut consacrer son budget 3DO uniquement sur la distribution, le marketing et la promotion.



Au CES de Chicago, le stand 3DO était à la hauteur de événement, avec de nombreux écrans où l'on pouvait admirer les images des jeux qui feront l'actualité de cette fin d'année.

Chaque constructeur ayant signé avec la compagnie 3DO, peut mettre les composants qu'il désire à l'intérieur de sa bécane, la designer comme bon lui semble et l'entourer de toutes sortes de périphériques, ce qui compte c'est que l'appareil reste compatible et respecte les exigences dictées par le cahier des charges. Il est tout de même possible de détailler les performances minimum qui seront présentes dans chaque machine 3DO.

Construite autour d'un lecteur de CD rapide (300 Ko/seconde) la machine 3DO dispose, par définition, d'une mémoire de masse tout à fait considérable. La 3DO peut lire des CD-Roms, bien sûr, contenant programmes, graphismes et musiques, mais aussi les classiques CDs de musique, les photos CD, ou même, les CDs Motion Video qui ne devraient plus tarder à voir le jour (la Paramount présentait déjà quelques titres au CES de Chicago pour le CDI Philips). Rappelons que les CDs Motion Video permettent de visualiser des films sur des machines

LES PERFORMANCES 3DO

De par l'aspect ouvert du concept 3DO, il n'y a pas de véritable fiche technique à détailler pour montrer les performances de la machine.


Une bien belle famille. Ils sont beaux, ils sont souriants, ils ont un beau canapé et ils jouent avec une 3DO.

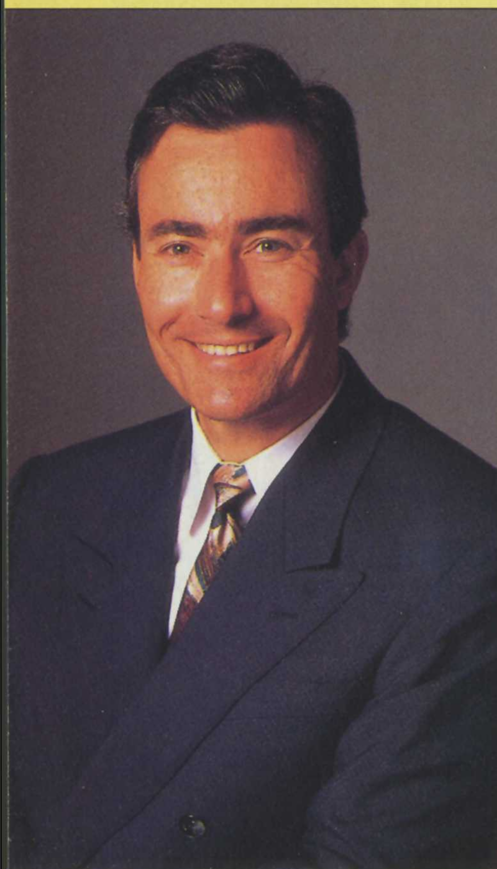
à base de CD-Roms comme le CD-I, la 3DO, donc, ou toute autre bécane CD accompagnée d'une carte permettant le Full Motion Video. Les données sont compactées, du coup, on se retrouve avec une qualité d'image supérieure au VHS et légèrement inférieure au Laser Disc; le tout en son digital, bien sûr.
Les résolutions de la 3DO peuvent monter jusqu'à 640 par 480 en 16 millions de couleurs, et l'écran est rafraîchi extrêmement rapidement. 3DO prétend que sa machine affiche un écran complet 50 fois plus rapidement que toute autre bécane classique. Impossible à l'heure actuelle de dire si cette estimation est exacte mais, effectivement, les softs que nous avons pu voir pour l'instant vont très vite: pas l'ombre d'un ralentissement, de très gros sprites et des images vidéo incrustées dans des décors calculés.
Le processeur lui-même est un 32 bits à architecture RISC complètement nouveau et extrêmement rapide: un véritable pas en avant pas rapport aux processeurs de la famille 68000 qu'on a l'habitude de côtoyer. Deux co-processeurs graphiques spécifiques s'occupent de décharger le processeur de toutes les tâches liées au calcul d'image et à l'affichage. Ces derniers sont de véritables bombes technologiques et peuvent afficher ou déplacer 64 millions de pixels par seconde. Des fonctions de zoom, de rotation, de transparence, d'effets de lumière, d'anti-aliasing et de texture-mapping sont intégrées à la bécane. Les programmeurs n'auront plus à se torturer l'esprit pendant des mois pour créer les routines, et pourront se concentrer sur d'autres problèmes.
Côté son, la machine 3DO va encore plus loin que le son CD habituel puisque la bécane comprend un DSP qui permet la manipulation de son digital en temps réel. Les effets possibles sont nombreux avec, notamment, des fonctions de son 3D qui permettront, quand on branche un casque sur la 3DO, d'entendre un bruitage arriver de l'arrière. Plus loin que le son stéréophonique.
La bécane 3DO est, bien sûr, ouverte vers l'avenir et comprend deux ports de connexion: un control port qui permet de connecter jusqu'à 8 bécanes 3DO en réseau, et un port d'extension pour ajouter des périphériques. On devrait voir fleurir, dans un proche avenir, toutes sortes de joystick, de claviers et de souris, de modems, de cartes mémoires, d'interfaces MIDI ou toute autre extension permettant de brancher des caméras ou des lunettes 3D (ces dernières sont d'ailleurs en cours de réalisation,

LES EDITEURS LICENCIES 3DO

Quelques chiffres. Pas moins de 302 compagnies d'édition et de développement de softs ont déjà signé avec The 3DO Compagny. 214 sont basées aux USA, 49 au Japon et 39 en Europe. Tout le monde travaille à fond pour permettre à la bécane d'avoir le succès qu'elle mérite auprès du public, ce qui n'est absolument pas envisageable sans logiciels à la hauteur. 91 titres sont en cours de développement, 35 étaient présentés au CES de Chicago, 10 seront disponibles à la sortie de la bécane, en septembre, et 20 autres devraient arriver d'ici Noël.

Il aurait été abrutissant de vous donner la liste complète de ces éditeurs et développeurs licenciés 3DO. La liste totalement subjective qui suit, tente de montrer les noms qui hantent le plus souvent nos colonnes. Des habitués des jeux micros.

Access, Activison, American Laser Games, Bullfrog, Core Design, Cryo, DMA Design, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microids, Millennium, Ocean, Origin, Psygnosis, Readysoft, Renegade, Sierra, Silmarils, Software Toolworks, Spectrum Holobyte, The Sales Curve, Trilobyte, Virgin Games, Westwood Studios.



TRIP HAWKINS: LE PAPA DE LA 3DO

Le fondateur de la compagnie 3DO s'appelle Trip Hawkins, et si vous croyez ne pas connaître ce nom, vous vous fourrez le doigt dans l'œil très profondément tant vous avez croisé son chemin un nombre de fois incalculable.

Trip Hawkins a toujours baigné dans le monde du jeu. Son premier job fut d'inventer, de construire et de distribuer un jeu de plateau visant à enseigner la stratégie du football américain. Plus tard, il a enseigné la Stratégie et la Théorie du Jeu Appliquée, où il apprenait à étudier les jeux les plus rudimentaires pour en saisir l'essence et la philosophie. Puis Hawkins a découvert les ordinateurs et, comme pour beaucoup d'entre nous, le choc fut très grand.

En 1978, il entre chez Apple Computer et devient le premier Marketing Manager. On ne compte plus les victoires qu'il a remportées pour imposer Apple sur le marché. Quatre ans plus tard, notre homme d'affaires, incapable de rester en place, fonde Electronic Arts, le plus grand trust d'édition de logiciels à l'heure actuelle.

Mais tout cela ne suffit pas, Trip Hawkins veut aller plus loin.

En 1990, Trip Hawkins fonde The 3DO Compagny et s'entoure des sociétés les plus prestigieuses dans tous les domaines de l'électronique, de la communication, du jeu et du multimedia. L'avenir nous dira si le bonhomme réussira à réaliser son rêve: imposer un standard du jeu et du multimedia comme peut l'être le VHS, pour le film à la maison.



un prototype était déjà présenté en janvier au CES de Las Vegas). Un port cartouche est, lui aussi, présent sur la carrosserie de la 3DO permettant de connecter des cartouches utilisant le format de compression MPEG1. Des films à la qualité d'image VHS sont prévues pour ce format.

L'AVENIR DE LA 3DO EST-IL ASSURE?

Cela, nul ne peut le dire, mais une chose est sûre, la 3DO est extrêmement prometteuse. On n'avait jamais vu une bécane afficher autant de performances et proposer des technologies si avancées en standard. Autre élément extrêmement positif, plusieurs mois avant le lancement de la bécane proprement dite, il est déjà possible de jouer avec de nombreux softs. Une trentaine de titres étaient présentés au CES de Chicago, parfois uniquement en vidéo, d'autrefois planqués dans des kits de développement et pas directement sur une 3DO, mais certains étaient déjà enregistrés sur CD. Pas de bluff donc, on a pu admirer les performances de la bête.

C'est aussi la première fois qu'autant d'éditeurs annoncent qu'ils vont développer sur une machine pas encore sortie, surtout qu'ils sont nombreux à avoir véritablement commencé le développement.

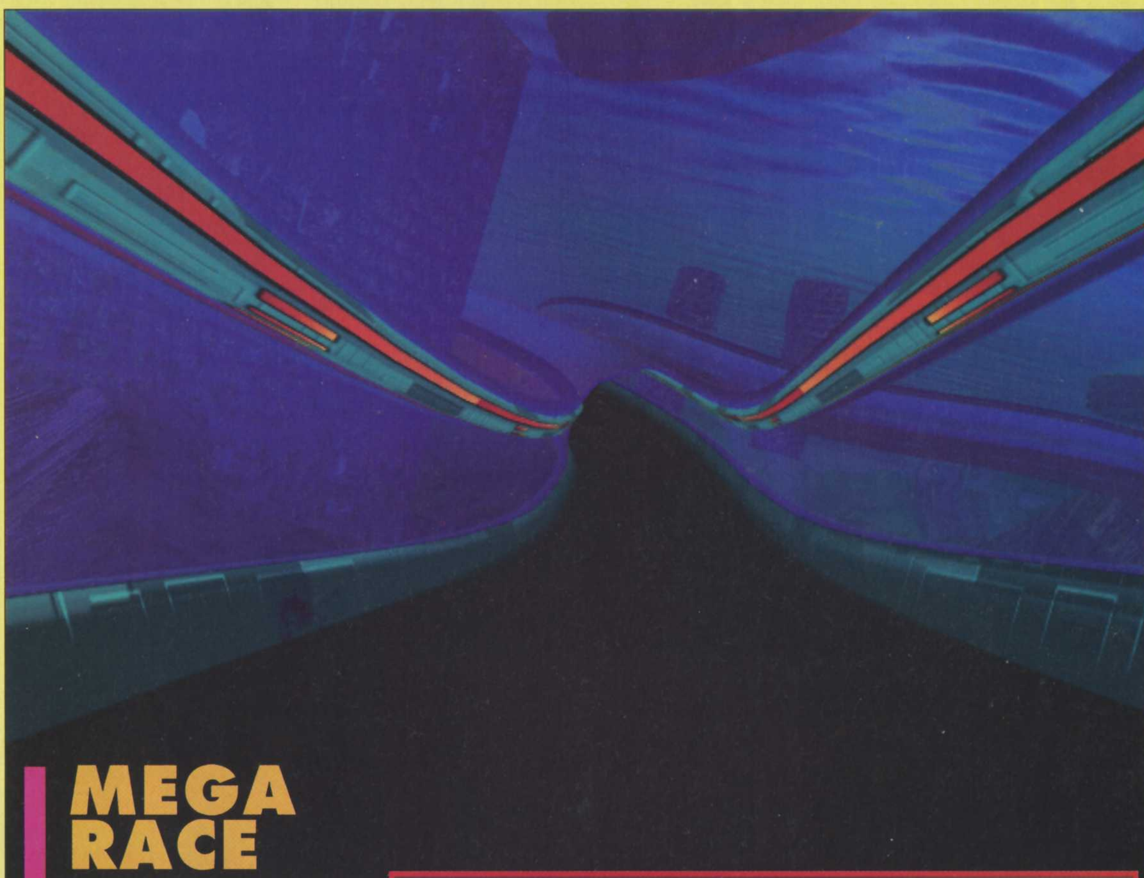
Le monde du jeu avait besoin d'une nouvelle machine, la 3DO répond superbement à sa description.

SEB



LES PREMIERS JEUX 3DO

UNE MACHINE N'EST RIEN SANS LOGICIELS, AUSSI PUISSANTE SOIT-ELLE. LES GRANDS CHEFS DE LA COMPAGNIE 3DO L'ONT COMPRIS ET DE NOMBREUX JEUX SONT DÉJÀ EN COURS DE DÉVELOPPEMENT. COMME VOUS POURREZ LE CONSTATER AU FIL DES PAGES QUI SUIVENT, CES JEUX SONT LES MEILLEURS AMBASSADEURS DU CONCEPT 3DO.



MEGA RACE

Editeur: MINDSCAPE

Derrière ce titre provisoire, et justifié par une version Mega CD en cours de réalisation, se cache un jeu que nous vous avons déjà présenté dans les colonnes de nos previews, sur PC CD Rom. Drive Fractalus, son titre de l'époque, rappeler peut-être quelque chose aux plus phosphorés du cerveaux d'entre vous, les autres noterons que ce jeu est développé par la talentueuse équipe Française d'Uptown qui bosse en interne chez Cryo. Une preuve de plus que



Cryo possède certainement les meilleurs équipes Françaises, et sûrement parmi les meilleurs et les plus créatrices au monde.
Mega Race, appelons le ainsi pour l'instant, propose au joueur de participer à des courses futuristes où seule la victoire finale compte, comprenez que tout est permis. Dans des décors de toute beauté, entièrement en objets 3D surfacés, bourrés de textures originales, les pilotes foncent comme des dingues sur les pistes, dans les couloirs ou les tunnels. Toutes les images de Mega Race ont été précalculées en utilisant des logiciels de 3D et de rendering du genre de 3D Studio sur PC. Ces images sont alors enregistrées directement sur le CD et seront réaffichées et animées en utilisant les techniques du Full Motion Video. Le programme se charge alors de placer et d'animer les sprites et les véhicules au milieu de ses mondes 3D. L'ambiance du jeu est renversante, et l'action extrêmement rapide grâce aux performances extraordinaires de la 3DO. Mega Race sortira, sûrement sous un autre, sur PC CD Rom avant la fin de l'année, puis sur 3DO durant le premier trimestre 94.





CRASH'N BURN

Editeur: CRYSTAL DYNAMICS

Votre culture du jeu vidéo n'est pas mise à défaut, vous ne connaissez pas encore l'éditeur Crystal Dynamics et c'est normal. Cette compagnie s'est créée en juin 92 et n'a pas encore sorti de titres. Mais nous n'avons pas affaire à des débutants pour autant, les équipes de développement de Crystal Dynamics viennent de tous les horizons et ont écrit à eux tous réunis et pendant les 10 dernières années pas moins de 100 hits sur toutes les machines.
Les programmeurs de Crystal Dynamics ont développé de nombreux outils 32 bits tout particulièrement orientés vers la manipulation des graphismes et notamment des terrains géométriques. Leur moteur graphique est capable d'animer en temps réel des surfaces, d'y créer des vagues, des tremblements de terre ou des éruptions volcaniques. Quand on pense que la 3DO a des fonctions de texture-mapping (coller des graphismes dessinés et complexes sur des surfaces 3D) en interne on peut imaginer l'impact visuel de ce genre d'animations.
Crash'N Burn est une course de voitures futuriste qui se déroule dans les années 2040, après un holocauste nucléaire. Le joueur dirige un véhicule méchamment armé et devra affronter 9 autres concurrents sur 30 circuits différents. Ces derniers n'hésiterons à venir vous narguer avant le départ d'une course, l'occasion pour la 3DO de prouver qu'elle sait faire du Full motion Video puisque des acteurs ont été filmés et intégrés dans le jeu.
La rapidité d'action de Crash'N Burn est absolument ahurissante. La route défile à très grande vitesse, suit des montées et des descentes, s'incline, le tout avec des textures sur la route et sur les décors en bordure. Plusieurs vues sont disponibles, à l'intérieure du cockpit ou à l'extérieure ce qui vous permet d'admirer le superbe véhicule modelé en 3D.
Le joueur peut choisir son véhicule au milieu des nombreuses machines disponibles. Pendant le jeu il pourra récupérer différentes armes, des mines, des tirs nucléaires ou des canons de 120mm qui réduiront vos ennemis en pièces. Pendant un laps de





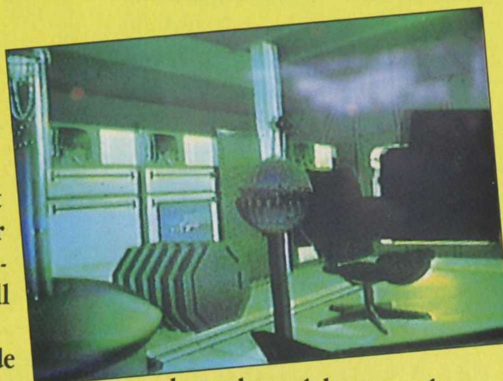
3D ADVENTURES

Editeur: PARK PLACE PRODUCTIONS

La version de 3D Adventures présentées au CES de Chicago ne tournaient pas réellement sur une machine 3DO, un magnétoscope se chargeait de balancer les images à l'écran.

Les graphismes magnifiques, futuristes et bien sombres du jeu sont réalisés sur Silicon Graphics; la qualité est donc irréprochable. 3D parfaite, haute résolution, et couleurs superbes. Par la suite les images seront directement recodées pour la machine 3DO qui s'occupera de les animer en Full Motion Video.

3D Adventures fait partie de ses softs qui sont à la frontière du jeu d'aventure pur et dur, et du film cinéma. Bien sûr il y a interactivité, mais le joueur est



plus embarqué dans un scénario, dans des ambiances où il doit prendre des décisions ponctuelles plutôt que dans un soft où il tire toutes les ficelles. C'est un genre qui a en tout cas un sacré charme graphiquement parlant. On se déplace dans les lieux en suivant des mouvements de caméras aux effets dignes des films de S.F., le monde qui vous entoure est des plus futuriste, avec des machines incompréhensible partout, des écrans, des tableaux de commande. Les reflets, les éclairages et les lumières sont particulièrement réussies.

Sortie prévue courant 94.



temps limité votre véhicule pourra être protéger par un bouclier ultra-efficace, l'occasion de prouver les performances de la 3DO puisque votre engin devient translucide et continue sa route. L'effet est superbe.

Crash'N Burn, qui n'est pas encore terminé, est déjà parfaitement maniable, seuls les ennemis ne sont pas encore présents sur les routes. Mais déjà de nombreux décors sont intégrés dans le jeu: désert, tunnels, ville futuriste, circuit de course. Dans le ciel de superbes nuages se promènent, ou des effets de couleurs accompagnent de non moins superbes couchers de soleil.

Ce jeu justifie à lui seul l'engouement qui entoure l'arrivée de la 3DO, on peut rêver aux plus magnifiques délires quand on pense aux jeux qui seront développés dans quelques mois, quand les programmeurs maîtriseront pleinement la machine.

Sortie prévue pour noël.





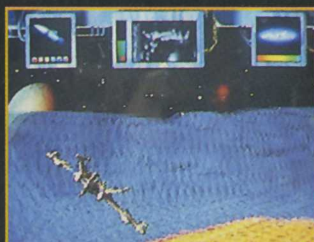
TOTAL ECLIPSE

Editeur: CRYSTAL DYNAMICS

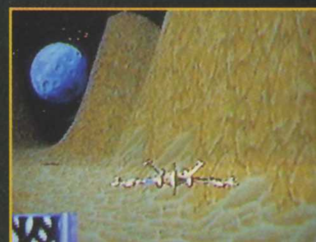
Deuxième titre Crystal Dynamics, et deuxième baffe dans la tronche: Total Eclipse a de quoi assommer plus d'un joueur. Là encore les programmeurs de Crystal Dynamics prouvent qu'ils adorent le texture-mapping et que la 3DO peut le faire sans efforts.

Encore une fois planté dans le futur, en 2918, Total Eclipse vous colle cette fois un vaisseau spatial entre les pattes en lieu et place de la voiture futuriste de Crash'N Burn. Scénario ultra-original, vous allez devoir sauver la planète d'une invasion extra-terrestre; vous lutterez contre les Drak-sai qui ont l'intention de détruire le Soleil.

Votre vaisseau, le FireWing, évoluera dans des décors en 3D tout à fait impressionnants, au dessus de la surface de planètes montagneuses, de rivières de lave ou dans les couloirs des installations militaires de votre adversaire. Vingt niveaux différents vous attendent, dans des décors variés qui vous emmèneront aussi bien au dessus d'immenses forêts que







de gigantesques étendues d'eau. Classique mais absolument indispensable, de nombreuses armes différentes vous seront proposées tout au long du jeu: lasers, arcs électriques ou bombes capables de massacrer tout ce qui se trouve à l'écran quand elles sont actionnées. Une arme spéciale vous permettra de passer à travers les objets sans être endommagé. Là encore les programmeurs de Crystal Dynamics ont utilisé l'un des effets interne de la 3DO.
Histoire que l'éventail des possibilités de la machine soit complet, un personnage animé en Full Motion Video viendra commenter vos actions. Il s'agit du Commander Orion, votre supérieure, qui vous présentera les missions qui vous attendent, et qui, le cas échéant, vous balancera des fleurs si vous avez bien joué.
La version de Total Eclipse présentée au CES de Chicago permettait de jouer, et donc de se rendre compte de la fluidité et de la rapidité des animations. Par contre, les bruitages et les musiques n'étaient pas encore intégrés. Crystal Dynamics annonce des effets sonores 3D, vous entendrez les vaisseaux ennemis arriver derrière vous, vous dépasser, lâcher quelques tirs puis s'éloigner au loin.
Total Eclipse fera partie du lot de jeux 3DO disponibles pour noël.





THE 7th GUEST PART II: THE 11th HOUR

Editeur: TRILOBYTE

Le premier épisode vient à peine de sortir sur CD-Rom PC, et déjà la suite est annoncée pour la fin de l'année, sur 3DO. The 7th Guest, aussi bien le premier du nom que sa suite, inaugure une nouvelle génération de jeux faisant leur apparition pour accompagner les lecteurs CD-Roms. Jeux d'aventures assez loin de ce qu'on a l'habitude de voir où il faut diriger un personnage, ramasser des objets et dialoguer avec des personnages pour résoudre une intrigue; très loin des jeux d'arcade et d'action où l'on cartonne tout ce qui bouge: les softs Trilobyte tiennent plus du film interactif que du jeu classique. Le joueur est catapulté dans un lieu, il y évolue librement et tente de comprendre ce qui l'entoure alors qu'on ne lui a presque rien dit. Point après point, le scénario se construit.
Ce qui a créé l'attente et l'événement pour The 7th Guest, c'est





bien sûr la qualité des graphismes. Entièrement en 3D précalculée, très réaliste, avec des objets partout et surtout des textures magnifiques; The 7th Guest était entièrement animé. Vous avancez vers une porte? Elle grossit progressivement jusqu'à ce que vous soyez nez-à-nez avec ses lattes de bois. Le tout accompagné de mouvements de caméra ahurissants.
Toutes ces spécifications sont toujours valables pour The 7th Guest part 2: les graphismes 3D, les textures et le principe du jeu. Avec en plus la rapidité et la fluidité des animations puisque maintenant le jeu tourne sur 3DO.
Le scénario en lui-même laisse encore beaucoup de place à l'étrange et l'inquiétant, et vous enverra à nouveau dans une vieille baraque qui n'a pas l'air d'être habitée que par de vieilles araignées. Le joueur incarne Carl Denning, ancien employé de Robin Morales, productrice d'une émission de télé spécialisée dans l'étrange et le sensationnel. Robin a disparu alors qu'elle visitait une maison dans la petite ville de Harley, état de New-York. Cette maison était réputée dans la région pour être hantée par les forces du mal, ce qui a de quoi exciter la chasseuse de phénomènes surnaturels qu'est Robin Morales. Maintenant c'est vous qui aller entrer dans la vieille bâtisse pour retrouver votre vieille amie.
La 3DO est la machine idéale pour ce genre de jeux, et elle le prouve déjà alors que le jeu n'en est qu'à ses balbutiements. Sortie prévue pour noël.





MICROCOSM

Editeur: PSYGNOSIS

Nous vous avons déjà parlé à plusieurs reprises de Microcosm de Psygnosis, à l'occasion d'une preview sur CDTV, d'une interview de Rick Wakeman qui a composé les musiques du jeu, et d'un reportage sur la FM-Towns (le jeu est déjà disponible sur cette machine). Microcosm est donc également prévu sur 3DO, rien de plus logique pour un jeu qui utilise pleinement la technologie CD-Rom.

Le scénario de Microcosm peut difficilement vous être étranger puisque le thème a déjà été développé dans plusieurs films, et même dans de nombreux softs depuis les premières heures des jeux micro.

Tiron Korsby, président de Cybertech, l'une des plus puissantes corporations qui dirigent la planète, s'est fait implanter des droids miniatures programmés pour contrôler son esprit. Son rival, Argen Stark président de Axiom, a profité du fait que Tiron Korsby était allongé sur le billard pour une opération de routine pour exécuter son méfait.



Mais le plan cinglé est découvert au dernier moment, trop tard, mais suffisamment tôt pour organiser une contre-attaque. Les scientifiques de Cybertech vont injecter un autre vaisseau à l'intérieur du corps de leur président. Une bataille à l'échelle micro-organique va alors s'engager dans les entrailles de Tiron Korsby.

Le joueur, ou plutôt le personnage qu'il incarne, va lui-même être miniaturisé avec son vaisseau, puis injecté dans le corps du président de Cybertech. Commencera alors une longue traversée qui aura pour étape finale le cerveau du patient. Tout le long de ce périple le joueur devra affronter des engins ennemis dans des phases 3D aux graphismes magnifiques. Les textures utilisées pour représenter l'intérieure du corps humain sont superbes, et très réalistes. Ce qui est peu étonnant dans la mesure où les graphistes de Psygnosis ont utilisé des enregistrements effectués avec de véritables appareils médicaux à la pointe de la technologie.

Tout au long du jeu de longues scènes cinématiques encore plus renversantes que le jeu lui même accompagnent vos actions. Graphismes en 3D évolués et réalisés avec du matériel Silicon Graphics, musiques puissantes à la qualité CD, le tout plongeant le joueur dans une ambiance exceptionnelle. Même si l'action en elle même est assez classique, les phases de shoot'em up se succèdent et ressemblent, dans leur principe, à beaucoup de jeux déjà vus, se sont les superbes graphismes qui motivent le joueur.

La grande rapidité de la machine 3DO, et la vitesse de son lecteur de CD-Rom font que les animations sont parfaitement fluides, un véritable film. Cette version de Microcosm est encore supérieure à celle sortie sur FM-Towns.

Le jeu devrait sortir avant la fin de l'année, pour la grande hystérie de noël.









DRACULA

Editeur: PSYGNOSIS

Le revival Dracula provoqué par la sortie encore récente du film de Francis Ford Coppola n'est pas terminé. Annoncé depuis longtemps par Psygnosis, son Dracula fera l'honneur de sa présence au format 3DO. Quelques séquences uniquement graphiques étaient présentées au CES de Chicago, à la fois sur le stand Psygnosis et sur le stand 3DO; des scènes tout à fait impressionnantes. Toutes les techniques actuellement à la mode en matière de jeu sont là: graphismes en 3D précalculés, surfaces et textures, mouvements de caméras et son CD.



Le joueur fonce dans les couloirs, dans les galeries d'un manoir inquiétant. L'ambiance gothique du film est parfaitement rendue. Pour l'instant il n'y a pas l'ombre d'un personnage à l'écran, mais ces derniers devraient apparaître



en vidéo et s'animer à l'écran. Psygnosis ayant en effet organisé des séances avec acteurs et matériel vidéo nécessaire pour digitaliser et transcoder les personnages sur ordinateur.
Les couleurs des images 3DO sont excellentes, vives et pleines de nuances. Les graphismes sont fins et surtout animés très rapidement. Le jeu devrait sortir un peu après le premier trimestre 94.

Psygnosis annonce également la sortie sur 3DO du maintenant archi-classique et incontournable Lemmings, ainsi que le développement en cours d'un jeu d'arcade entièrement nouveau, développé spécialement pour cette machine: Advanced Battle Systems. En ce qui concerne les dates de sortie, rien de précis pour l'instant.

CPU BACH

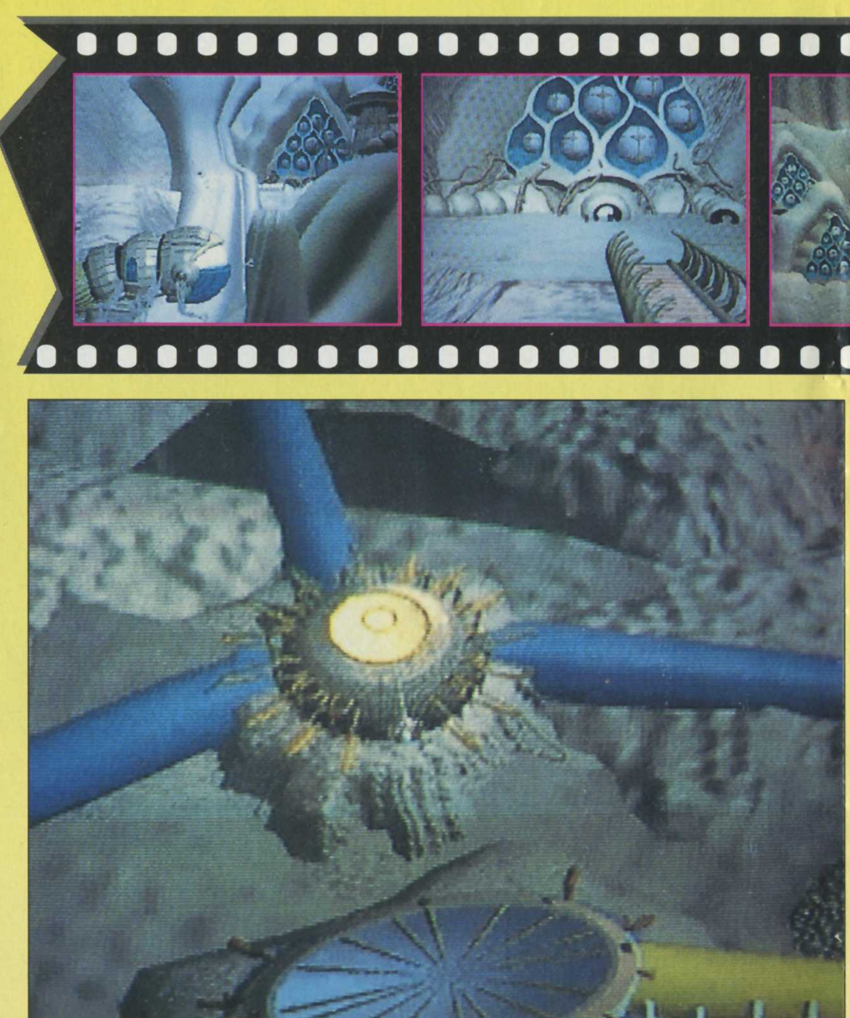
Editeur: MICROPROSE

Microprose a choisi la voie de l'originalité pour entrer dans le monde de la 3DO. Plutôt que de commencer par adapter l'un de ses nombreux hits, ou d'étendre sa gamme de jeux en cours à la plate-forme du 3DO, Microprose se lance dans la réalisation de CPU Bach, un logiciel qui n'est pas tout à fait un jeu.
Le projet est mené par Sid Meier et Jeff Briggs. Vous connaissez sûrement le premier de ces deux noms, auteur-designer de Civilisation et de F-19 par exemple, le deuxième membre du duo vous est certainement moins familier. Jeff Briggs est compositeur et musicien, ce qui, après le titre du soft lui-même, donne un deuxième indice quant au thème du logiciel.
CPU Bach a le projet ambitieux de jouer des musiques composées en temps réel par la machine 3DO. L'utilisateur inter-agit tout de même avec le programme, il donne le tempo, la couleur sonore, la tonalité et choisit même les instruments.
Les algorithmes mathématiques utilisés pour la composition sont directement inspirés de compositeurs classiques, Meier et Briggs ont très longuement étudié les ouvres de Bach, notamment. Le résultat est impressionnant, les auteurs eux-mêmes avouent être constamment surpris par leur création. La bécane compose des musiques originales, toujours différentes, intéressantes et qui, c'est le plus important après tout, sonnent bien. Il sera bien sûr possible



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Editeur: SPECTRUM HOLOBYTE



S'il y avait un jeu à voir sur 3DO pour se rendre compte des capacités graphiques de la bécane, c'est bien Star Trek: The Next Generation de Spectrum Holobyte. Entièrement en 3D, avec des graphismes d'une originalité et d'un design absolument époustouflant: des aliens bizarres, des vaisseaux complexes et des décors de planètes complètement dingues.
Au milieu de tout cela les personnage de Star Trek, non pas digitalisés, mais dessinés eux aussi en 3D; sortes de marionnettes modernes. Certaines des scènes présentes étaient animées avec des vaisseaux qui prenaient leur envol, et toutes étaient agrémentées de mouvements de caméras permettant d'admirer les décors et les personnages sous toutes les cou-

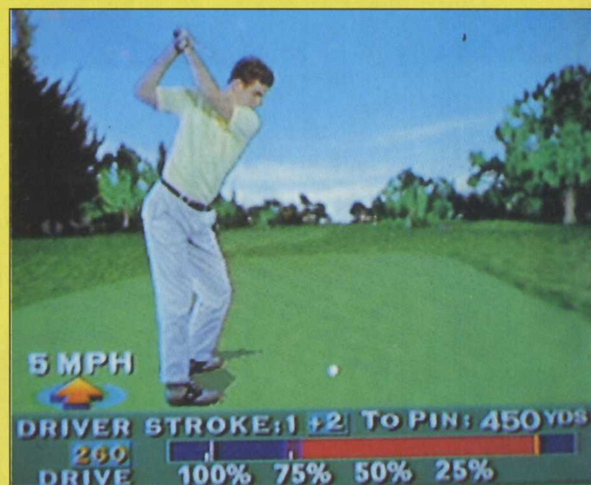


de sauvegarder les morceaux que vous aurez préféré en utilisant les cartes mémoires qui devraient sortir peu de temps après l'arrivée de la 3DO sur le marché.
Avec CPU Bach le débat qui oppose les détracteurs de la musique sur ordinateurs aux programmeurs qui y croient dur comme fer va pouvoir être relancé. Avec un point supplémentaire dans le camp des optimistes.

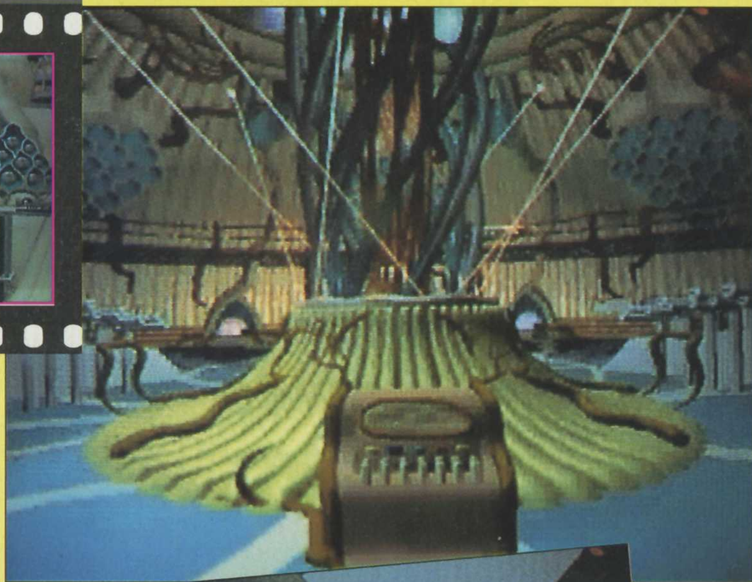
PGA TOUR GOLF

Editeur: ELECTRONIC ARTS

Il ne pouvait y avoir de jeux Electronic Arts sur 3DO sans que la grande série de ses simulations sportives ne soit représentée. PGA Tour Golf entre donc en scène sur 3DO, avec des aspects techniques particulièrement adaptés aux performances de la machine.
Les 60 champions que le joueur devra affronter tout au long de ses parties ont tous été filmés, digitalisés, et seront animés à l'écran en Full Motion Video. Les parcours eux aussi ont été filmés et recodés sur la machine, ils sont donc parfaitement fidèles à ce que peuvent être leurs homologues d'arbres et de gazon. Pour l'instant la version présentée au CES de Chicago ne permettait d'admirer que quelques menus et les animations d'un des joueurs. Le résultat est déjà très impressionnant, le swing du personnage affiché à l'écran est absolument parfait, on croirait regarder la télévision. Les bruitages sont eux aussi très réalistes et bien sûr de qualité CD numérique.
Par la suite des commentaires le jeu intègrera les ralentis ainsi que les commentaires du présentateurs célèbres aux States Ron Barr. Les écrans de menus permettent d'obtenir toutes sortes de statistiques sur les participants des tournois, et d'avoir des informations sur le parcours lui-même.
L'interface a été améliorée par rapport aux précédentes versions micros ou consoles, les manipulations sont plus simples et plus directes. Reste à attendre la fin de l'année pour voir comment se comporte PGA Tour Golf 3DO face à ses homologues grosses pointures sur PC.



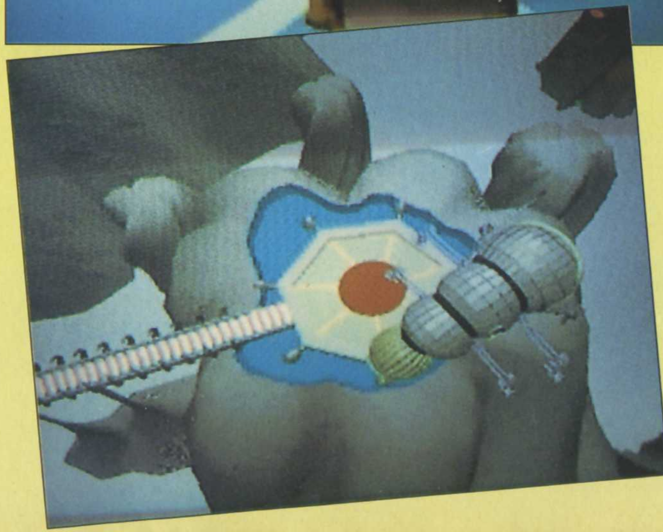


tures. Les graphismes du jeu ne sont pas encore définitifs, il s'agit d'une préversion où ils n'ont pas encore été retravaillés et passés en haute résolution. On n'ose à peine imaginer le résultat quand ce sera fait tant ils sont déjà magnifiques.
Le scénario du jeu, entièrement original, reprend malgré tout les thèmes développés tout au long de la série des films. Le joueur fera partie intégrante de l'équipe du Starship Enterprise et partira à la recherche de nouvelles formes de vies, de nouvelles civilisations. Il est possible de diriger n'importe quel personnage; selon la situation qui vous fait face le capitaine Jean-Luc Picard sera plus adapté que Deanna Troi, par exemple.
Véritable aventure graphique, Star Trek : The Next Generation proposera également de petites scènes d'arcade ou d'action où vous dirigerez directement les personnages. Déjà plusieurs jeux sont sortis sur le thème de Star Trek, de nombreux autres sont en préparation, mais cette version 3DO s'annonce comme la plus excitante, visuellement parlant en tout cas.



Star Trek: The Next Generation sortira pour les fêtes joyeuses et pleines de guirlandes de noël.





ROAD RASH

Editeur: ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts étant directement partenaire de la compagnie 3DO se devait de présenter des jeux pour la nouvelle bécane. Pas de déception puisque pas moins de six jeux ont encore de développement.

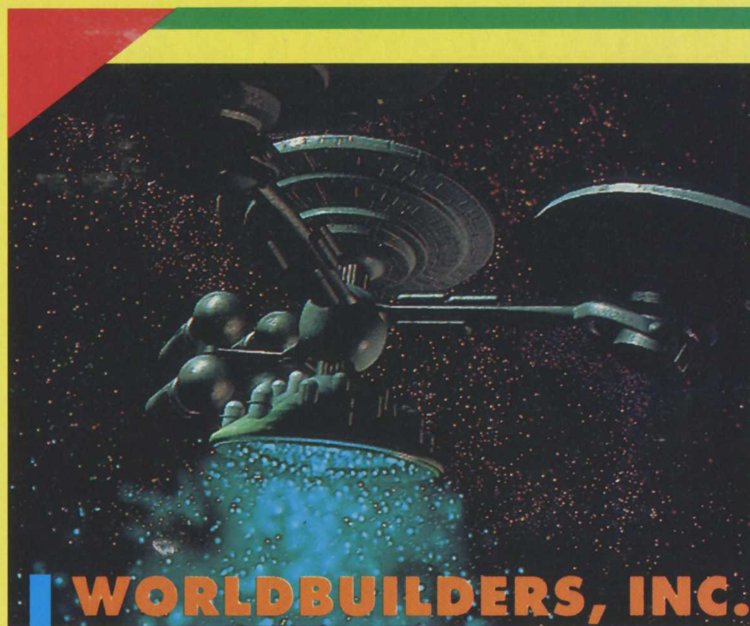
Si vous avez déjà joué à Road Rash sur une autre machine, oubliez tout. La version 3DO va beaucoup plus loin que ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant. Regardez les photos de Road Rash qui devraient traîner tout près d'ici, admirez la taille des immeubles et dites-vous qu'ils défilent à toute vitesse, avec grande fluidité et en suivant les déformations de la route. Le résultat est extrêmement impressionnant, on avait jamais vu une telle sensation de vitesse dans une course de voitures ou de motos orientée arcade.



Car de l'arcade, dans Road Rash, il y en a. Le joueur participe à des courses non officielles à travers tous les Etats-Unis. Tous les coups sont permis, et les participants n'hésitent pas à se donner coup de pieds, coups de poings et à faire de méchantes queues de poissons à leurs adversaires.

Les décors sont variés, plein centre ville au milieu des véhicules des heures pointes, villages ou encore canyons et déserts. L'action est rapide, stressante et accompagnée de graphismes agréables: sprites énormes et texture-mapping sur la route pour accentuer l'effet de vitesse.



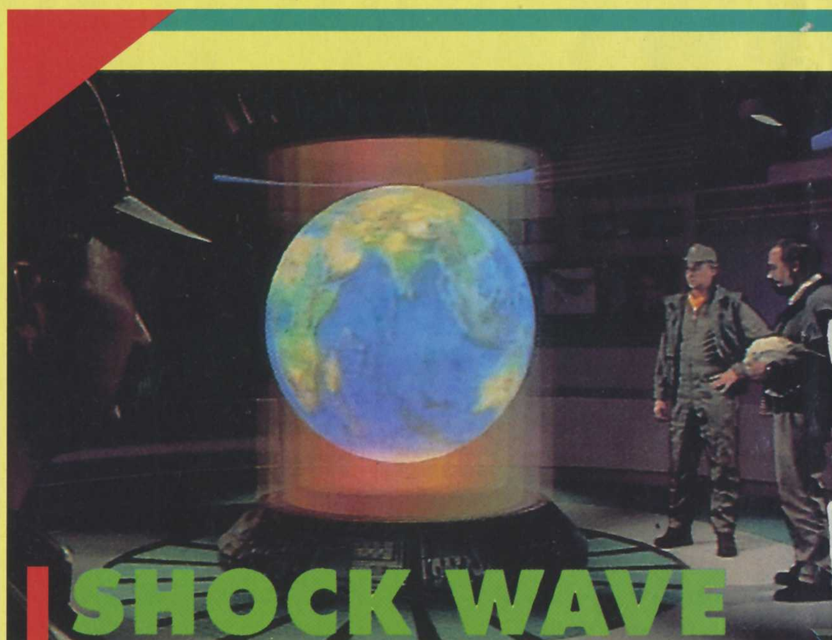


WORLDBUILDERS, INC.

Editeur: ELECTRONIC ARTS

Ce titre est l'une des nouveautés Electronic Arts spécialement étudiée pour la machine 3DO. Véritable mixage entre jeu d'exploration spatiale, de stratégie, d'action et de simulation, Worldbuilders s'annonce comme tout ce qu'il a de plus complet.

Le joueur incarne le président de la société Worldbuilders Inc., les constructeurs de mondes, spécialisée dans le terraforming des planètes que l'on découvre au fur et à mesure dans l'univers. Le but du terraforming, pour ceux qui ne sont pas familiers de cette science,

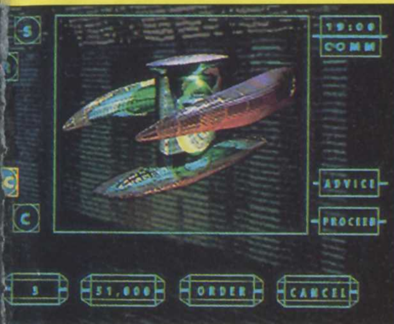


SHOCK WAVE

Editeur: Electronic Arts

Encore un jeu qui exploite les capacités de la 3DO à manipuler des surfaces et à y coller des textures. Regarder les photos, le résultat est superbe, d'autant plus impressionnant que ces écrans où l'on fonce en altitude au dessus des planètes défilent à très grande vitesse.

Côté scénario pas grand chose à signaler, après tout il s'agit d'un jeu d'arcade voué au massacre. La planète Terre est encore menacée d'une invasion extraterrestre, et vous avez été choisi pour la défendre et exploser les vagues d'Aliens qui tentent de débarquer sur notre belle planète.





est de rentre habitable par l'homme une planète jusqu'alors hostile. Création de végétation, contrôle du taux d'oxygène dans l'air, cycles de l'humidité; tout ces problèmes sont votre lot quotidien.

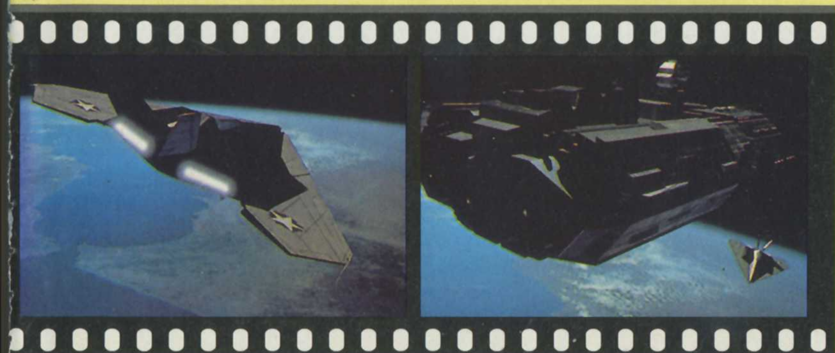
Le jeu n'est pas très avancé pour l'instant, et permettait d'admirer une poignée de graphismes, quelques séquences cinématiques d'introduction et des vaisseaux en 3D tournoyant sur eux-mêmes. Par la suite Worldbuilders Inc. affichera des planètes entières que vous pourrez visiter et sur lesquelles vous agirez directement. Vos actions auront une incidence directe sur les graphismes affichés, et notre pote le texture-mapping pointera le bout de son nez pour représenter montagnes, rivières et toutes végétations.

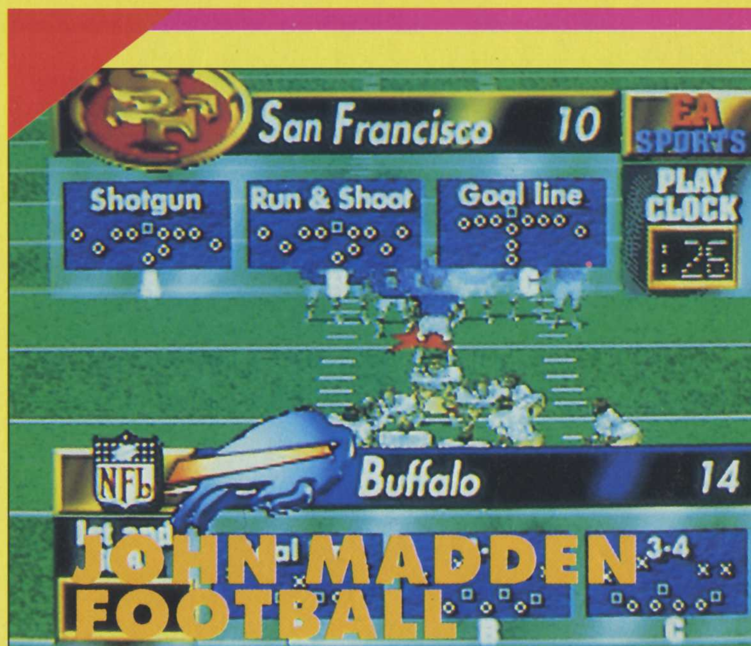
Les graphismes du jeu sont réalisés pour la plupart sur Silicon Graphics, ce qui est un gage de qualité. Comme tous les autres titres Electronic Arts pour 3DO, Worldbuilders Inc. sortira pour les fêtes de noël.

Le joueur est directement placé à l'intérieur de son vaisseau de combat. Au centre de l'écran un viseur lui permet de pointer ses ennemis et de leur balancer de bonnes grosses doses de missiles ou de lasers histoire de les pulvériser une fois pour toute. A l'aide du joypad on se déplace dans toutes les directions, les graphismes changent en conséquence, la surface de la planète zoom arrière ou avant selon le cas, les obstacles se font plus proches ou plus éloignées.

D'un niveau à l'autre vous aurez différentes missions à remplir: cartonner bêtement tout ce qui bouge, ou zoner dans tous les sens à la recherche des installations militaires de l'ennemi qui a déjà mis un pied sur notre planète. Votre adversaire vous agressera avec des vaisseaux, mais aussi avec des tanks et des lance-missiles.

De l'arcade pure et dure servie par des graphismes magnifiques et animés très rapidement. Et paf, un autre jeu qui tombera dans nos petites mains avant noël.





JOHN MADDEN FOOTBALL

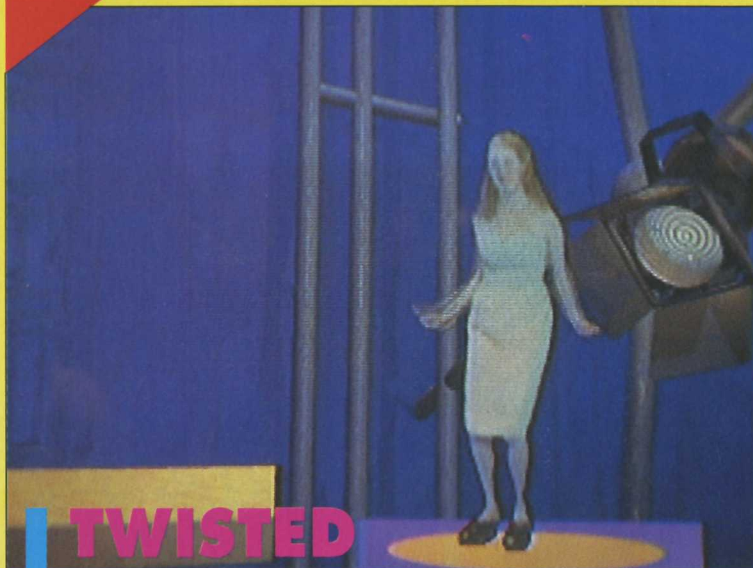
Editeur: ELECTRONIC ARTS

Cette simulation est l'une des plus populaires outre-atlantique, Football Américain oblige, il s'agit même du best-seller de sa catégorie. Les routines utilisées pour la version 3DO ont encore été améliorée, le jeu n'en est que plus réaliste. Les versions précédentes n'avaient pas été officialisées par la NFL Américaine, du coup les noms des équipes étaient fictifs, et les logos réinventés. John Madden Football sur 3DO a obtenu la bénédiction de cette même NFL, et maintenant tous les noms et tous les graphismes correspondent exactement à ce que les fanas peuvent voir s'il suivent le championnat Américain.

A la fois arcade, puisque vous dirigez les joueurs directement, mais aussi stratégique puisque vous décidez des tactiques que votre équipe va suivre, Johnn Madden Football vous met dans toutes les positions d'une équipe.

Les animations des personnages sont toutes tirées de digitalisations, le terrain en 3D bénéficie des avantage de la 3DO en matière de texture et de mapping, le résultat est impressionnant de réalisme. Et maintenant John Madden fait des commentaires complets sur les événements, de vive voix. CD oblige comme dirait Moulinex. John Madden Football sur 3DO constitue un argument supplémentaire pour rendre le football Américain encore un peu plus populaire dans notre pays. Normalement disponible avant la fin de l'année.





TWISTED

Editeur: ELECTRONIC ARTS

Twisted n'a d'autre ambition que de proposer un véritable pot-pourri de tous les jeux TV existants. Un scénario se cache tout de même vaguement derrière cette idée. Un candidat se trouve enfermé dans un monde bourré de jeux télévisés. Vous devez l'aider à s'évader et à rejoindre la réalité en l'accompagnant d'épreuve en épreuve, et en l'aidant à résoudre les énigmes.
Vous ferez donc face à toutes sortes de problèmes et de jeux débiles comme ont peu les voir à la télé aux heures de pointes médiatiques. Puzzles variés à reconstituer, voix célèbres à identifier, phrases cachées à découvrir, et autres jeux cinglés.
Le personnage emprisonné dans ce TV Land monstrueux n'arrête pas de communiquer directement avec voix, par la voix, grâce au CD. Ses mouvements et ses expressions sont très réalistes puisqu'ils ont été filmés sur de véritables acteurs.
Certainement le jeu le plus étrange de tout ceux présentés au CES



de Chicago, Twisted aura du mal à s'imposer en France à cause de l'importance des voix en américain. A moins qu'une version Française ne sorte un jour, ce qui n'est pas encore planifié. En tout cas Twisted sortira dans les magasins Ricains au moment où le père noël se décidera à sortir sa luge volante.

BATTLE CHESS

Editeur: INTERPLAY

Ce soft a déjà un passé prestigieux sur micros, aussi bien en version disquettes qu'en version CD-Rom, il est donc tout naturel de le trouver dans la liste des softs à venir prochainement sur 3DO.
Les programmeurs d'Interplay ne se sont pas contentés de reporter le travail qu'ils avaient déjà effectué pour PC sur la 3DO, ils ont profité des nouvelles performances de l'engin pour pousser le soft encore un peu plus loin.
Battle Chess est donc un jeu qui vous permet d'affronter la 3DO sur un plateau d'échecs. Bien que le moteur de réflexion du programme soit extrêmement classique, que le jeu respecte bien sûr toutes les règles et qu'il applique une stratégie digne de très bons joueurs, Battle Chess différe en deux points du sport pratiqué par Kasparov. D'une part les pièces peuvent avoir un autre look que celui classique et officiel qu'on a l'habitude de voir, et deviennent des personnages d'un moyen-âge



DEMOLITION MAN

Editeur: VIRGIN GAMES

Ce jeu porte le titre, et suit le même scénario que le prochain film de Sylvester Stallone. L'acteur Rockyessque a d'ailleurs participé à des séances spéciales où il a été filmé et digitalisé pour ensuite être reporté directement dans le jeu. Les cascadeurs du film ont également participé à ces cessions, le tout pour donner plus de réalisme à l'action qui se déroule sur l'écran de la 3DO.
Le scénario est assez amusant. L'action se déroule en 2036, à Los Angeles. Le crime, et toute forme de violence a définitivement disparu de la surface de la ville (scénario plutôt optimiste quand on connaît les tentions qui planent sur la ville actuellement) depuis de nombreuses années. Il n'y a pratiquement plus de forces de l'ordre, d'intervention ou de toute forme d'urgence.
Une erreur de programmation a ramené à la vie un criminel du passé, Simon Phoenix, qui avait été cryogénisé. Les autorités de Los Angeles ne savent que faire pour l'arrêter, ils ne voient qu'une



solution, ramener à la vie un autre personnage du passé, mais un flic cette fois. C'est bien sûr notre pote Rocky-Rambo qui tient ce rôle de gentil et de sauveur.
Le jeu en lui même est entièrement en 3D. Le joueur dirige le justicier qui est affiché, dos tourné, en plein centre de l'écran. Vous le déplacez à travers les couloirs, dans les rues, dans les hangars à la



assez fantaisiste. D'autre part, quand une pièce en élimine une autre un combat entièrement animé s'engage alors. Les personnages se tapent dessus, feintent, souvent de manière amusante voir carrément marrante.

Tout cela était déjà disponible sur les anciennes versions PC ou PC CD. L'originalité de la mouture 3DO vient des zooms effectués par la bécane quand un combat va s'engager. On s'approche d'abord plus près des protagonistes, puis ont les voit carrément seules toutes les deux à l'écran, en grand, pour qu'elles se bastonnent tranquillement. L'effet est superbe.

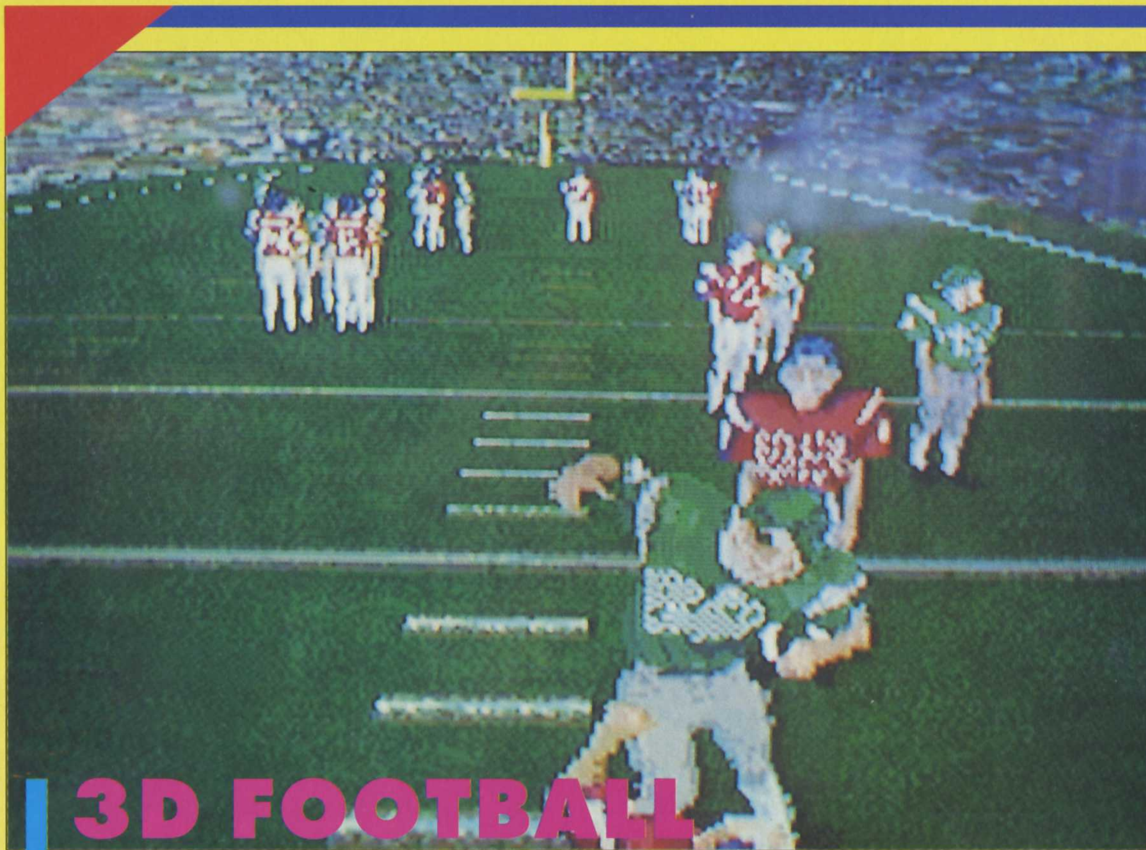
Toutes les fonctions classiques d'un programme d'échecs sur ordinateur sont bien sûr présentes, avec 10 niveaux de jeu différents, une vue en 2D avec pièces classiques, possibilité de revenir en arrière ou de se faire conseiller.



poursuite d'une terrible méchant qui fait maintenant trembler cette ville pleine de gentils.

Les animations des décors qui défilent au fur et à mesure que vous avancez sont d'une parfaite fluidité. Les graphismes déjà intéressants sont loin d'être définitifs et seront entièrement retravaillés d'ici la sortie du jeu, début 94.

Entièrement basé sur le stress et l'action, Demolition Man devrait suivre une voie royale dans le monde de la 3DO; surtout si le film à venir est un succès.



3D FOOTBALL

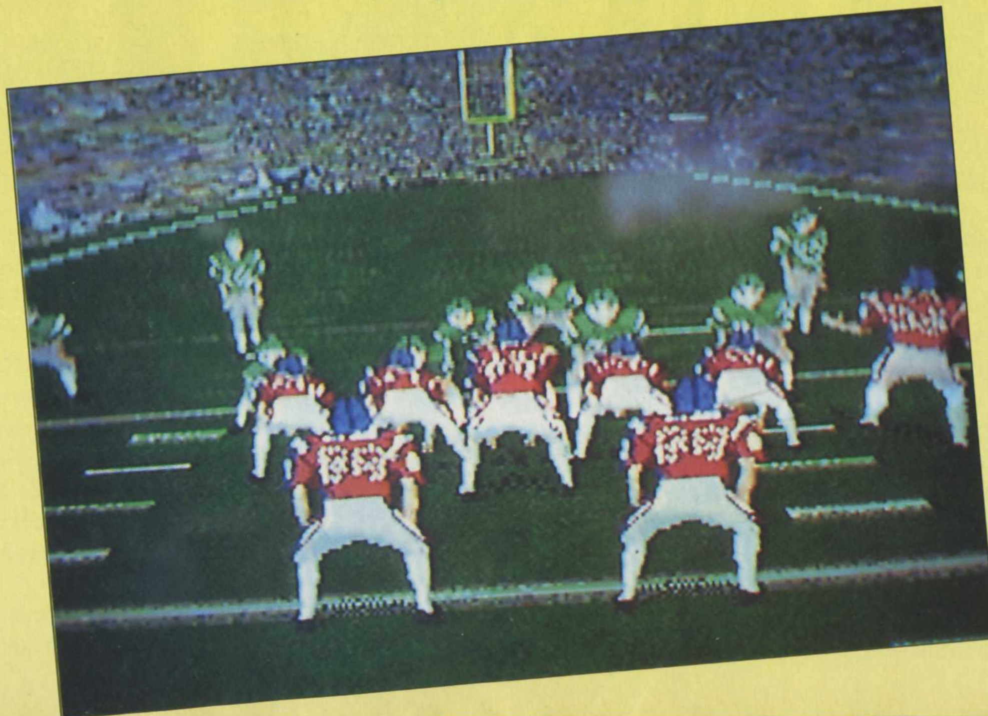
Editeur: PARK PLACE PRODUCTIONS

Toujours chez Park Place Productions, qui cache en fait un des nombreux labels d'Akklaim, voici une simulation de Football Américain. La bécane n'est pas encore sortie, et déjà on a droit à un duel entre deux jeux de même catégorie: le foot d'Electronic Arts et celui de Park Place.

3D Football a pour ambition d'utiliser pleinement les capacités de la machine 3DO: terrain de jeu en 3D, sprites des joueurs de grande taille et animés de façon réaliste, Full Motion Video avec personnages qui donnent des commentaires de vive voix et autres délires du genre.

Nous avons pu manipuler le programme directement sur une bécane 3DO, déplacer les joueurs, les faire courir, se rentrer dedans. L'action est fluide, rapide et répond parfaitement aux ordres du joueur. Par contre les graphismes donnent un peu l'effet d'une pixelisation, état provisoire puisqu'ils vont être entièrement retravaillés.

L'action est accompagnée de bruitages de qualité CD qui rendront le joueur encore plus joyeux de cartonner ses adversaires. Tout comme 3D Adventures, 3D Football est prévu pour l'année prochaine.



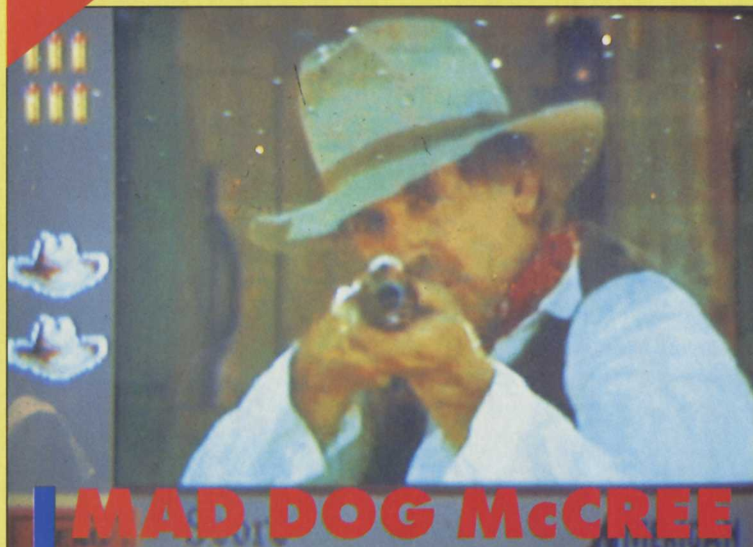
DRAGON'S LAIR

Editeur: READYSOFT






Le vieux rêve de notre enfance, à l'époque ou nous traînions nos shorts et notre vague mètre cinquante dans les salles d'arcade, va enfin devenir réalité: avoir Dragon's Lair version Laser Disc à la maison.
Readysoft développe en effet une version 3DO de ce vieux classique.
Cette version 3DO n'aura rien à voir avec les reconversions intéressantes mais tellement frustrantes qu'on a pu voir sur d'autres bécanes. Dragon's Lair 3DO proposera exactement les mêmes scènes, les mêmes graphismes et les mêmes bruitages que la version originale. La puissance du 3DO permet d'animer et de diriger le tout à la même vitesse que la version borne d'arcade, le pied.
Nous allons donc bientôt pouvoir incarner Dirk parti pour délivrer la princesse Daphne des griffes du Dragon. Dirk va traverser toutes les pièces du château, tous les couloirs, dans chaque scène un nouveau monstres, de nouveaux pièges l'attendront.
Le joueur ne dirige pas véritablement le personnage, mais donne quelques ordres au bon moment, c'est ce qui compte: saute à droite, sors ton épée, avance. Les capacités de la 3DO en matière de Full Motion Video permette enfin de profiter de ce jeu réalisé et dessiné par les studios Don Bluth.
Dragon's Lair sortira avant la fin de l'année, en même temps que la première machine 3DO. J'entends déjà la voix grave du narrateur déclarer "Lead on brave adventurer...your quest awaits!"



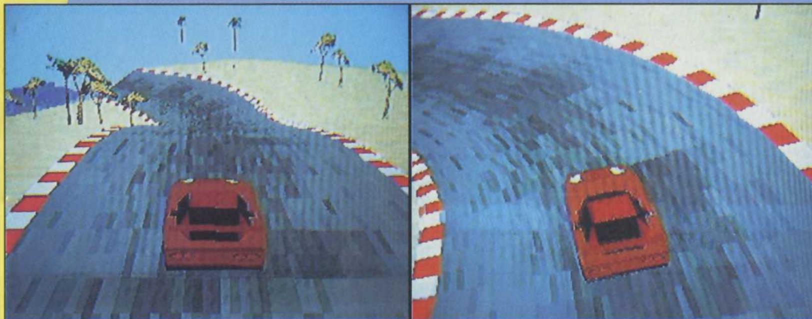

MAD DOG McCREE

Editeur: AMERICAN LASER GAMES

Vous connaissez peut-être déjà Mad Dog McCree pour avoir joué au très populaire jeu d'arcade qui traîne dans bon nombre de salles. L'originalité du jeu vient du fait qu'il n'affiche pas du tout de graphismes mais des personnages filmés et des décors filmés. De plus le joueur, au lieu de manipuler un joystick, se trouve armé d'un pistolet. L'action est bien sûr accompagnés de bruitages réalistes et de toutes sortes de phrases que vous lancent les personnages du jeu. American Laser Games déjà concepteur et fabricant de cette version arcade se lance maintenant dans le marché des jeux sur ordinateurs et consoles puisque Mad Dog McCree sortira d'ici la fin de l'année sur PC CD Rom, Sega Mega CD et bien sûr 3DO.
Le scénario n'a pas bougé, vous débarquez toujours dans une petite ville du Far-West prise d'assaut et occupée illégalement par Mad Dog McCree et ses hommes. Votre but est de nettoyer la ville, de tuer tous les membres de la bande pour finir par Mad Dog lui même. Le jeu sur 3DO reprend exactement les mêmes scènes que la version arcade, avec les mêmes images, les mêmes acteurs. La qualité de l'image est tout de même inférieure à celle du Laser Disc qui était intégrée dans la version borne d'arcade.
Le joueur dirige un curseur avec le joypad, le déplace sur l'écran, et s'applique à cartonner tout ce qui peut gigoter un peu trop à son goût. Les effets sonores sont identiques à ceux de la version disponible en salle, très réalistes donc. Un logiciel typiquement CD Rom qui sortira sur 3DO avant la fin de l'année. A noter que les quatre prochains titres American Laser Games, des jeux du même genre mais dans des époques et des ambiances différentes, sortiront également sur 3DO dans le courant de l'année prochaine.

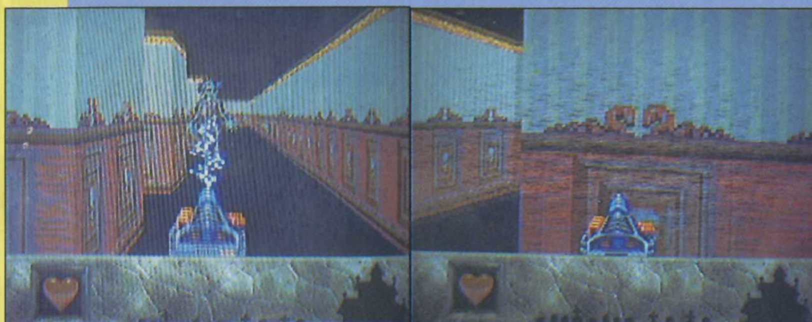
EN BREF

Une poignée d'autres logiciels étaient présentés sur le stand 3DO à Chicago, nous ne les avons pas développés plus en détail soit parce qu'ils n'étaient pas assez avancés, soit parce qu'il s'agissait de logiciels éducatifs ou vaguement utilitaires. Les voici cités rapidement en compagnie des projets officiels d'autres éditeurs qui n'ont pu présenter d'images de leurs jeux 3DO en cours pour l'instant.



GREASE & GRUDGE est un jeu de course de voitures, un autre, moins futuriste que ce qu'on a pu voir pour l'instant sur 3DO. Le soft utilise pleinement les techniques de texture-mapping, notamment pour la route et les bordures. Il est possible d'orienter la vue différemment et de regarder son véhicule d'au-dessus, par exemple.

ESCAPE FROM ZOMBIE reprend le principe maintenant classique des jeux à

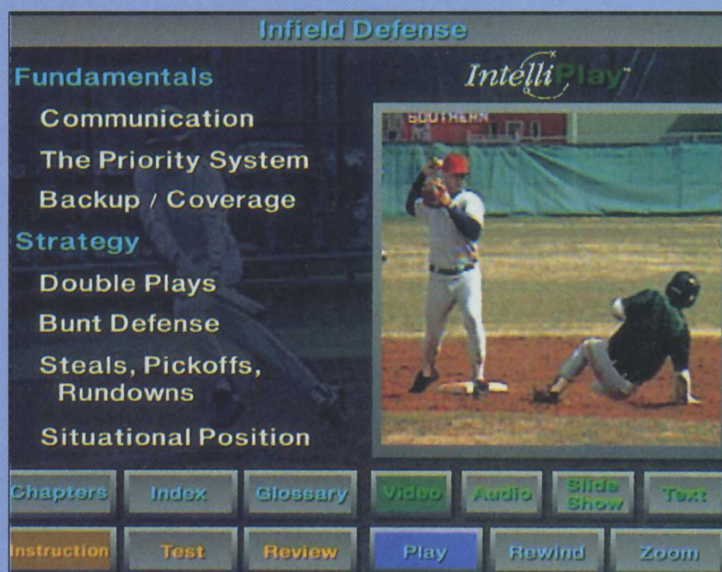


la Castle Wolfenstein. Le joueur armé d'un pistolet laser traîne dans les couloirs d'un vieille baraque et doit massacrer de pauvres zombies qui errent comme des âmes en peines. Pour l'instant on se déplace mais il n'y a pas beaucoup d'action ni de grande variété dans les décors. A suivre.

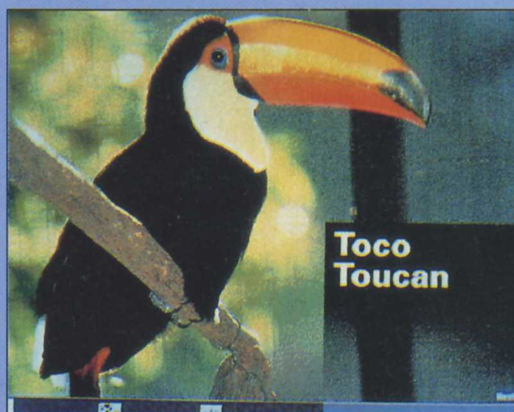
JURASSIC PARK confirme la règle qui dit que personne n'échappera à Steven



Spielberg, la 3DO se prend donc sa version dans la tête. Pour l'instant il n'y a qu'un poignée d'écrans, assez jolis du reste. Le jeu s'annonce comme plutôt orienté stratégie-aventure puisque le joueur dirige tout un tas de caméras et de jeeps pour chasser les dinosaures devenus méchants. Le soft est développé par Universal City Studios, une branche de MCA.



INTELLIMEDIA proposera à la sortie de la 3DO tout une gamme de logiciels visant à enseigner l'art de sports comme le baseball, le football américain ou le basketball. Entièrement parlé et en anglais, ces softs ne se préparent pas un avenir radieux dans notre beau pays.



THE SOFTWARE TOOLWORKS y va de sa banque de données sur les animaux pour 3DO. Au sommaire, images vidéos, films et bruitages sur toutes les bestioles qui courent, qui rampent, qui griffent et qui mordent.

ANOTHER WORLD va sortir sur 3DO, nous y avons joué à Chicago malheureusement nous n'avons pas de photos à vous présenter. Le soft est développé par une des équipes d'Interplay en collaboration totale avec Eric Chahi. Le jeu est purement identique au niveau du scénario et de l'agencement des tableaux, les différences sont graphiques et sonores. Tous les décors sont maintenant recouverts de superbes surfaces.

DYNAMIX fonce tête baissée dans le monde de la 3DO et annonce trois titres prestigieux: Stellar Fire, un jeu de combats dans l'espace en cours de développement sur Mega CD également; Aces over Europe, simulateur de vol superbe qui sortira également sur PC; et The Incredible Machine, certainement le jeu de réflexion le plus original sorti sur PC l'année dernière.

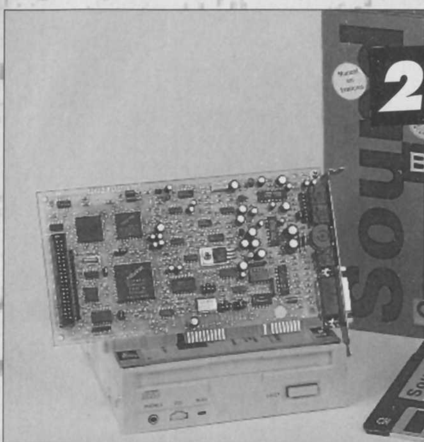
ORIGIN travaille également sur 3DO et développe d'ores et déjà Super Wing Commander, une version de Wing Commander, bien sûr. D'autres titres comme Strike Commander sont à l'étude.

De nombreux logiciels éducatifs étaient présentés à Chicago, démontrant ainsi les ambitions multi-media et familiales de la 3DO.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

Venez découvrir chez Micromania une nouvelle génération de jeux sur PC !



2990F

Le CD Rom

+ la carte Soundblaster incluse

Pour tout achat d'un CD Rom offre exceptionnelle du jeu 7th Guest à ~~699F~~ 299F







MAD DOG MC CREE



Un véritable film interactif ! Mesurez-vous aux meilleures gachettes de l'Ouest américain dans cette superbe adaptation sur CD Rom du fameux jeu d'arcade. Vous devrez libérer le shérif et sa fille qui ont été enlevés par le terrible Mad Dog et sa bande de hors-la-loi.



STAR TREK



Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine habilement la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace. Vous incarnerez Captain Kirk et dirigerez le fameux vaisseau Enterprise vers des aventures inter-galactiques.



MICROMANIA



DUNE



Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre CD Rom et qui utilise toutes les capacités.



Joystick Gravis ~~309F~~ 299F

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.

LES CARTES	
CARTE MANETTE GRAVIS	499 F
SOUND BLASTER 2.0	890 F
SOUND BLASTER PRO DE LUXE 1	290 F
SOUND BLASTER 16 ASP	1990 F

OFFRE SPECIALE ANNIVERSAIRE

~~599F~~ 399F

Gamepad Gravis ~~219F~~ 199F

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.



MANETTES	
GRAVIS PC TRANSPARENTE	389 F
GRAVIS PC PRO	275 F
TOPSTAR SV227	289 F



STRIKE COMMANDER + SPEECH ACC. PACK

Un simulateur de vol révolutionnaire. Une animation somptueuse, une instrumentation de bord très réaliste, pour des missions diversifiées.

STRIKE COMMANDER seul 275 F



PRINCE OF PERSIA 2

Vous qui étiez habitué à parcourir seulement les sombres galeries du palais, préparez-vous cette fois-ci à combattre en plein jour dans des décors superbes.



ACES OVER EUROPE

Après vous être aiguisé les crocs avec Aces of Pacific, voici la suite de ce superbe simulateur qui vous permettra de participer au débarquement en Normandie et à bien d'autres missions.



DAY OF TENTACLE

Attention, préparez-vous à en prendre plein les yeux et les oreilles ! Le nouveau Lucasarts est un véritable dessin animé interactif ! Il vous propulsera à travers le temps à la poursuite d'une tentacule violette folle !



FREDDY PHARKAS

Vous incarnez le célèbre Freddy Pharkas des "Leisure Suit Larry". Cette ancien shériff devenu pharmacien bonimenteur part à la recherche de bandits pour encaisser la prime ! Une aventure délirante et unique !



RETURN OF PHANTOM

Dans ce jeu aux digits géniales et au supens renversant, aidez l'inspecteur Raoul Montand à résoudre cette sombre histoire de fantôme meurtrier parcourant l'Opéra de Paris.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Battletoads	Legends of Valour
Dune 2	Overdrive
Empire/Captive 2	Space Hulk
Global Gladiator	Syndicate
Goal	Universal Monsters
Gunship 2000	

AUTRES NOUVEAUTES

A -Train Const. Set	Curse of Enchantia 2
A320 Night Approac.	Int. Rugby Chall.
Alien 3	Int.Open Golf
Ancient Art of War	Interactive Football
Beneath of Steel Sky	Startrek
Burning Rubber	Walker
Combat Air Patrol	War in Gulf

TOP 20 ST/AMIGA

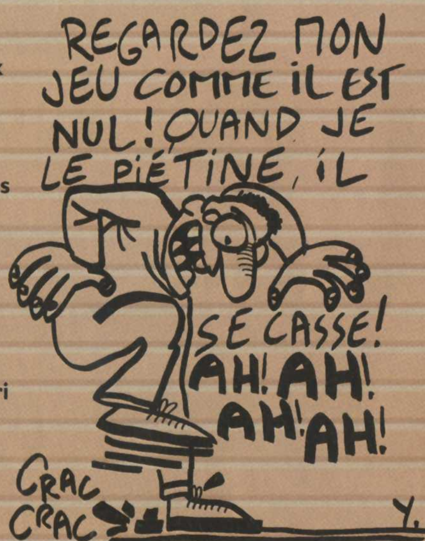
Body Blows	ND/249F	Street Fighter 2	249/249F
A -Train	ND/345F	Grand Prix	299/299F
Desert Strike	ND/249F	Sensible Soccer N2	225/225F
Nicky Boom 2	299/299F	Fire and Ice	225/225F
Chaos Engine	275/245F	Indy IV (Aventure)	ND/399F
Abandonned Places 2	ND/349F	Transarctica	299/299F
Super Frog	ND/249F	Wing Commander	ND/299F
Civilization	275/299F	Epic	225/225F
Ishar 2	319/319F	History Line	ND/349F
Flashback	299/279F	B17 FLying Fortress	325/325F

Air Support	299F/ND
Airbus	299/299F
Airbus American	ND/325F
Black Crypt	ND/225F
Castles	249/299F
Championship man.	225/195F
Chuck Rock 2	ND/249F
Lost Vikings	ND/299F
Monkey Island 2	ND/249F
Pinball Fantasies	ND/275F
Reach for Skies	329/329F
Short Grey	299/299F
Sim Earth	ND/299F

LES NEWS

f1

Voyons voir, s'agirait-il de cette célèbre touche de fonction qu'on trouve en haut des claviers des principales machines? Ou est-ce quelque code secret dont l'intitulé cache des renseignements capitaux pour l'humanité? Ou alors, attendez, ce serait trop simple... Formule 1? Ah ben c'est ça. F1 est donc une simulation de course de F1 éditée par Domark. La chose sera lancée en septembre sur PC, Atari ST et Amiga. Et hop! encore un jeu sur 16 bits. Il paraît que le logiciel devrait être superbe et qu'il s'agira de la meilleure simulation du genre, aux dires de l'éditeur. Remarquez, ce serait étonnant qu'un éditeur nous contacte pour dire: "bon les gars je vous envoie un truc alors ne vous étonnez pas c'est absolument pourri on ne devrait pas en vendre un seul ou alors ce sera l'arnaque du siècle". Ce serait même hyper-étonnant.

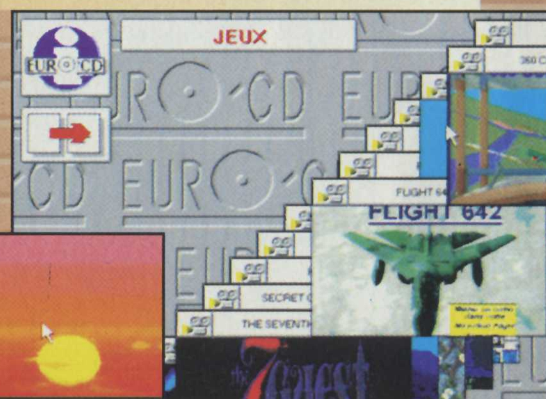


sony rachète psygnosis

Psygnosis a été racheté par Sony le mois dernier. Le géant japonais avait annoncé son intention de prendre part au marché européen du jeu vidéo il y a un an; l'acquisition de Psygnosis est comparable au précédent rachat de la firme cinématographique Columbia par Sony il y a quelques années. Un marchand de machines n'est rien sans l'œuvre de l'esprit qui va avec, et Sony est en train de se constituer à la fois une belle banque de données et un beau réseau de créateurs, dans toutes les disciplines. Le seul changement concret que ça devrait occasionner, c'est que Psygnosis va se mettre à développer sur consoles, sans toutefois laisser tomber la micro, en bénéficiant des stocks audio et vidéo de Sony.

cd sur cd

Euro CD, distributeur de CD ROM PC et Macintosh, propose son nouveau catalogue PC sur CD ROM. Multimédia en diable, ce CD tournant sous Windows MPC permet de découvrir 132 CD ROM commentés. Un menu permet de choisir le champ d'investigation: Photo, Encyclopédies, Jeux, etc. Ensuite il suffit de cliquer sur le titre de son choix et un commentaire en Français résume le produit tandis que les écrans les plus significatifs défilent. Un jour, les catalogues des 3 Suisses ou de La redoute seront livrés sur un tel support mais d'ici là, que la route est longue.





tv-i ?

Pendant que certains constructeurs de micros s'acharnent à transformer leurs bécanes interactives en télévisions, un phénomène nouveau voit le jour aux Etats-Unis: la TV-Interactive. Le réseau cablé Tele-communications Inc. annonce en effet la commercialisation future d'un boîtier magique à base de processeur 386 et utilisant un logiciel Microsoft. Ce boîtier permettra aux 14 millions d'abonnés de ce réseau de bénéficier véritablement de services interactifs portant sur des programmes de jeux, d'enseignement, de sports (sports interactifs?) et leur offrira également l'oportunité de commander des programmes "à la carte" ou des produits au TV-Achat. Très en vogue actuellement chez IBM (qui vient de s'allier à Thomson pour mettre au point une norme), la télévision interactive est également à l'ordre du jour chez Apple Computer et 3D0 où des projets similaires sont en cours d'étude ou de réalisation. Mine de rien, même si notre passive télévision n'aborde généralement l'informatique de loisir que par le petit bout de la lorgnette (virus, violence, piratage et autres épilepsies), il faut croire que la notion d'interactivité High-Tech inventée par le jeu vidéo l'intéresse, non? C'est peut-être que pour la première fois de son histoire, un autre média lui fait concurrence...

...overseas telegram...

••• La Paramount sera la première major américaine à sortir des films sur CD-I. Sont prévus pour l'instant: le flic de Beverly Hills, Top Gun et Apocalypse Now.

••• Interplay vient de signer une licence de huit ans avec Paramount pour tous les jeux dérivés de Star Trek. On va en bouffer à toutes les sauces. Je peux ravoir un peu de sauce? demande notre rédac'chef (Monsieur Lucas).

••• L'auteur de Command HQ, de MULE et de Seven Cities of Gold, Dan Bunten, a le plaisir de vous annoncer que suite à une opération elle s'appelle désormais Dani. C'est absolument authentique.

••• Titus vient de signer une licence avec Lamborghini. Du coup, on pourra conduire une Lamborghini dans Crazy Cars III.

aquarium

Histoire réelle arrivée aux Etats-Unis (dans le Nebraska, pour être précis, comme dirait Patrice Carmouze): une chaîne de télé devait passer sur le câble, ce qui demandait une semaine d'interruption des programmes. Mais comme il fallait une mire pour que les techniciens puissent procéder au réglage, l'un d'entre eux décida de filmer un aquarium en plan fixe pendant, donc, une semaine. Lorsque les images normales revinrent, on devine la suite de l'histoire: la station de télé fut inondée d'appels de gens qui préféraient l'aquarium, parce qu'au moins c'est calme. Et du coup, une seconde station est née, qui ne diffuse que l'aquarium. Il n'y a jamais de grève d'une certaine catégorie de personnel, mais des fois, il y a une certaine catégorie de personnel qui décide d'en manger une autre.

lunettes-tv

Le rêve devient réalité. Vous allez voir, c'est la meilleure info du mois. Une boîte américaine, Virtual Vision, vient de présenter un appareil (cf. la photo noir et blanc pourrie, désolé, on n'a pas pu avoir mieux) qui n'est autre qu'un casque-télé. Vous mettez les lunettes, pour l'instant un peu volumineuses mais ça s'arrangera, vous allumez le tuner que vous portez à la ceinture, et paf, la télé apparaît devant vos yeux, comme si elle était sur un écran d'un mètre et demi de diagonale situé à cinq mètres; et vous continuez à voir ce qui se passe devant vous! Bien sûr, vous



pouvez regarder la télé, mais aussi voir en direct ce que vous filmez avec un caméscope, ou regarder une cassette. C'est vrai, ça existait déjà, mais uniquement pour des applications militaires à des prix prohibitifs. Là, ce sera en vente cet été pour moins de 5000 francs; hélas, pas en Secam, il faudra certainement attendre pas mal de temps.

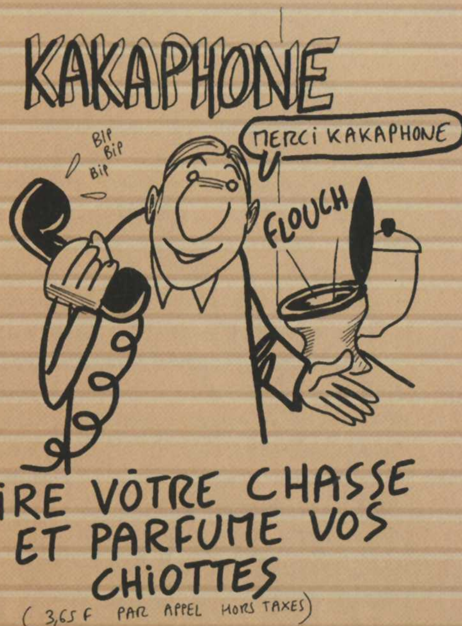
Comme la vision des deux yeux est séparée, on peut facilement imaginer des programmes télé entièrement en relief. Et c'est là que le rêve devient réalité: depuis belle lurette on parle de "théâtre chez soi" où des petits personnages de 30 centimètres de haut évolueraient dans son propre salon; ben ça y est, ils y sont, le seul inconvénient, c'est qu'à l'instar des mutants de Bart Simpson, il faut mettre des lunettes pour les voir.

accord

Acclaim vient de signer un accord de licence avec le producteur James Cameron, responsable entre autres de Abyss et Terminator 2. L'éditeur a le droit de se balader sur les plateaux de tournage et d'utiliser des images du film. Le premier jeu issu de cette collaboration sera True Lies, d'après le film du même titre, avec Schwarzy, dont la sortie est prévue mi-94.

allô la télécommande ?

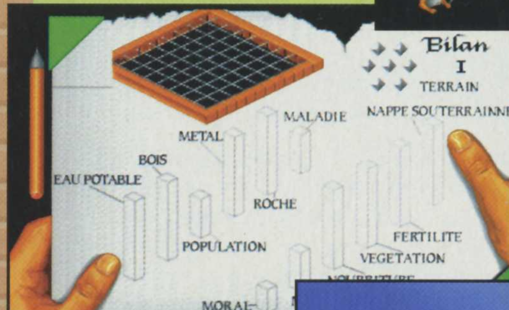
Une boîte américaine, Gemstar, vient d'annoncer un nouveau système qui sera en vente dès le début de l'année prochaine, destiné à simplifier la programmation des magnétoscopes. Oui, je sais, n'importe quel gamin de 3 ans sait programmer un magnétoscope, mais vous remarquerez que les parents ont du mal, et que les grands-parents ne veulent carrément pas en entendre parler. La simplification, ça consiste en ça: on prend son téléphone, on appelle la boîte en question, on dit bonjour monsieur je voudrais enregistrer "Hobby: gynécologue" sur la 12 ce soir, le type à l'autre bout programme le truc lui-même, demande qu'on approche le téléphone du magnétoscope, envoie des bips qui programment le magnétoscope, et on dit merci monsieur au revoir et voilà, c'est tout simple. C'est pas un signe de décadence, ça, quand apparaissent des métiers aussi con et inutiles que programmeur de magnétoscope par téléphone?



genesia

Les bons jeux se font attendre, c'est bien connu et Genesia ne faut pas à la règle (du verbe faillir, les enfants). Histoire de patienter, admirez donc ces écrans que Microïds nous a fournis. Oui je sais, ça ressemble à un jeu connu. C'est vrai. Mais figurez-vous que ce sera encore plus complexe, plus riche, plus fin que Popumonger. Et comment je sais que c'est un bon jeu alors qu'il n'est pas encore sorti? Parce que la préversion jouable était déjà incroyable et que de nombreuses améliorations sont en cours. Peut-on améliorer un truc déjà incroyable? Répondez par la méthode syllogique en 3 pages. Suite dans le test.







LES NEWS

censure

En Angleterre, il y a eu récemment un scandale autour de "Night Trap", un jeu Sega un peu dans l'esprit d'Elvira, où l'on voyait des femmes torturées. Les journaux se sont emparés de l'affaire (sans avoir vu le jeu, toujours pas sorti), ont fait le parallèle avec les crimes infantiles récents, et Sega a décidé de faire passer le jeu devant la commission de censure cinématographique afin de "bénéficier" d'une interdiction aux moins de 15 ans. Les journaux à scandale poussent à la roue et voudraient que tous les jeux vidéo passent devant cette commission, pour y interdire tous ceux qui représentent des scènes de nu ou de violence, ou de racisme, ou de sexisme, ou des allusions quelconques à des minorités, des religions, des opinions politiques... Comme disait récemment un programmeur anglais, la liste des jeux autorisés va bientôt se résumer aux jeux suivants: Tetris.



Et puis je voudrais bien qu'on m'explique comment ils vont faire, les censeurs, pour voir tout le jeu, sans rater une seule image – qui pourrait être choquante ou offensante? C'est Tonton Stéphane, notre mister Trichos, qui va les aider? Parce que sans ça, ils vont mettre trois ans pour arriver au bout...

un prêté pour un merdu

Si vous êtes du genre lâche, poule mouillée, couard, faux-derche, le type à faire des crasses sans vous faire connaître, vous allez pouvoir vous connecter sur le 3615 FUM. Pour 85 francs tout compris, ce service va vous permettre d'envoyer un petit paquet de fumier, le truc qui pue, à la personne de votre choix. Il est théoriquement interdit d'envoyer de la nourriture par la Poste, mais, là, pour le coup, du fumier, ils n'avaient pas prévu... C'est cool, parce qu'on va pouvoir faire plein de déclinaisons: 3615 ordures, vomi, pneu brûlé, rat crevé, etc...

Ah, oui, n'essayez pas d'en envoyer chez nous, ce sont des copains, ils nous ont promis de nous refiler les adresses de ceux qui tenteraient le coup, on viendra leur faire manger le colis (en fait, on connait juste la frangine du copain du mec qui s'occupe des cartes bleues, ce ne sont pas du tout des copains) (en fait, c'est un piège, on les connait très bien, amusez-vous à essayer, pour voir)...

stratégie

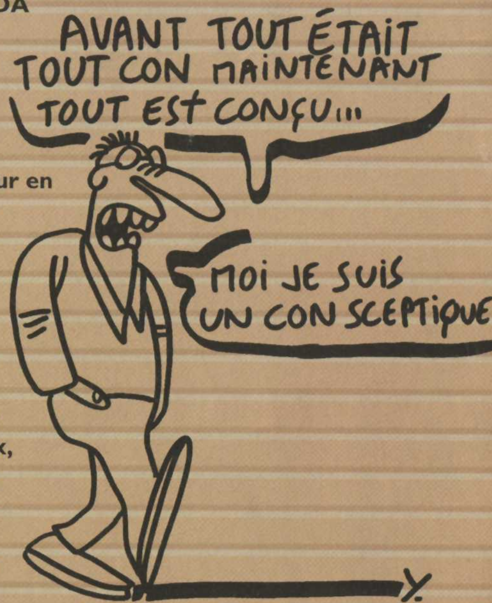
STRATEGIES



Bon alors voyons, il s'agit de se comporter en fin stratège. Voilà une compilation de 3 jeux édités par Microïds. Si je parle de Realms en premier, on va croire que c'est le meilleur du lot alors qu'en fait, je préfère Supremacy. D'un autre côté, ça dépend des versions, ainsi, sur Amiga, Supremacy est beaucoup plus beau que sur PC. Mais il ne faudrait pas oublier Dominium, très bon jeu, particulièrement dans sa version ST. Pfft! c'est compliqué, la stratégie. Bon, puisque ce jeu s'adresse aux stratèges, qu'ils se débrouillent. Le principal est qu'ils sachent que la compilation Stratégie de Microïds existe pour ST, Amiga et PC et qu'elle propose Realms, Dominium et Supremacy. Bon, je m'en suis pas trop mal tiré.

zoomer

Le Zoomer est un PDA (Personal Digital Assistant, un bloc-notes électronique "intelligent") conçu conjointement par Tandy et Casio, qui doit voir le jour en automne. La vraie différence avec les autres machines du même type, ce sont (oui, en cours de phrase, j'ai réalisé qu'il y avait deux différences, du coup on passe au pluriel, si ça ne vous dérange pas) le prix, puisqu'il ne coûtera que 3500 francs (aux USA), et surtout la durée de vie des piles: 100 heures pour trois piles. Remarquez, on reste assez loin des 7,50 francs et durée de vie illimitée d'un bon vieux bloc-notes manuel "idiot".



spielberg-besson



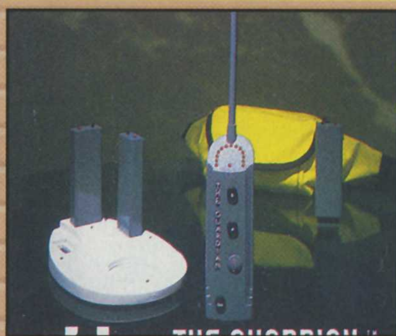
Voici, en exclusivité mondiale, l'affiche du prochain film réalisé conjointement par Steven Spielberg et Luc Besson. L'histoire: un scientifique fou élève des poissons méchants pour devenir le maître du monde. À la fin, le héros les mange.

plein écran

Comme son nom le laisse supposer, Overscan est un restaurant très sympa dans lequel on sert des légumes crus (exclusivement les légumes ronds) et des cocktails de champignons, le tout dans une ambiance très décontractée. Seul problème, il fait moins 18 degrés dans la salle car l'organisateur des soirées partage le loyer avec un gros importateur de barres glacées. Mais on peut louer des manteaux de fourrure à l'entrée si on accepte de laisser une chaussure en gage (pied droit à partir de 22 heures, pied gauche en semaine). Ah! on m'apporte un rectificatif. Overscan est un fanzine dédié à l'Amiga. Réalisé sur Amiga 1200 avec Pagestream, Art Expression et un grand courage, Overscan propose des tests de jeux et de démos, une rubrique Amos (double crême), ainsi que des critiques de bouquins, films, disques, etc. Pour en savoir plus, écrivez à Overscan, 55 Avenue Jean Mermoz, 93120. Ça m'étonnait aussi, le coup du restaurant de légumes.



bébé prisonnier



Vu à Chicago: The Guardian est un petit machin composé de deux petits trucs. Le premier petit truc est une sorte de banane (la ceinture, pas le fruit) contenant un micro et un mini-haut-parleur, que l'on pose à un enfant en bas âge; le second est un talkie-walkie destiné aux parents. Outre la fonction d'écoute de l'enfant, qu'on trouve sur de nombreux systèmes de ce type, il offre aussi une possibilité de surveillance originale: si l'enfant s'éloigne de plus de 100 mètres des parents, sa banane fait deux bips aigus. Si il persiste à ne pas revenir sur ses pas, sa banane se met en mode d'alarme (un son aigu continu) et ses parents sont alertés de la même manière. C'est tout juste si une voix menaçante ne dit pas: "Vous avez franchi les limites, numéro 6". Pauvres gamins. Et après, on s'étonne que ça cocoonne.

guide commander

Après Strike Commander le logiciel et Strike Commander le Speech Accessory Pack, voici venir Strike Commander le Playtester's Guide, qu'on pourrait traduire en français par "Hint Book". A moins d'être vraiment fana, on pourra aisément se passer de la chose, peu intéressante pour le joueur et surtout très chère. Cent balles pour un bouquin en bichro (noir et banc avec un peu de bleu), c'est beaucoup. Autant il peut être utile de posséder un guide pour Ultima(s) ou Underworld(s), autant dans le cas présent la chose est tout à fait superflue.



2 millions 5

Comme nous étions à Chicago, on vous a rapporté une petite anecdote. Le mois dernier, la porte arrière d'un fourgon de transport de fonds s'est ouverte, l'argent est tombé sur la route sans que les chauffeurs ne s'en aperçoivent. C'est 500 000 dollars qui se sont retrouvés dans les poches d'automobilistes passant par là, on était pas loin de l'émeute. Seuls deux ambulanciers ont rapporté leur butin de 120 000 dollars, mais après un petit temps de réflexion tout de même; persuadés que l'argent venait d'un trafic de drogue, ils ont fini par craquer et par rapporter "l'argent sale". La société de transport de fonds, pas naïve pour deux sous, a promis une récompense aux honnêtes gens qui lui rendraient le fric perdu: 10% de la somme rapportée, la récompense.



LES NEWS

la bourse et la vie

Le désormais célèbre Tatou fête allègrement ses dix ans et par-là même, annonce fièrement son entrée en bourse.

Fondée en 1983, Infogrames emploie à ce jour plus d'une centaine de salariés et jouit d'une réputation enviée. Alors que l'économie mondiale tire la langue depuis plus d'un an, Infogrames se paye le luxe d'afficher d'insolents résultats avec 6 millions de Résultat Net pour 100 millions de Chiffre d'Affaires sur l'exercice précédent.



De gauche à droite : Thomas SCHMIDER, PDG d'Infogrames Multimédia, Christophe SAPET, PDG d'Infogrames Télématique et Bruno BONNELL, PDG du groupe Infogrames Entertainment.

Pour son entrée au second marché, Infogrames s'est quelque peu restructuré. Infogrames Entertainment regroupe désormais Infogrames Multimédia, spécialisé dans l'édition de jeux interactifs, et Infogrames Télématique.

Vous rendez-vous compte? N'importe qui d'entre vous pourra acheter une petite partie de la société en acquérant des actions. Vous imaginez la frime devant les potes? "Eh dis, hep regarde! J'ai acheté Alone in the Dark 2", "Ah ben oui je connais, c'est ma boîte qui l'a fait. J'ai des actions chez Infogrames!". "Ouah génial, comment t'as fait?", "Laisse petit, tu peux pas comprendre". A l'heure où vous lirez ces lignes, le prix de l'action n'a toujours pas été fixé, mais lorsque l'on sait qu'aux Etats-Unis, les sociétés équivalentes côtées en bourse ont vu la valeur de leur action multipliée par 50, ça risque de se vendre comme des petits pains!

Pour fêter l'événement ainsi que ses dix ans d'existence, Infogrames n'a pas lésiné sur les moyens. L'intégralité des employés s'est vue offrir un week-end de rêve à Djerba (en Tunisie). Décidemment, tout ne va pas si mal pour tout le monde.



Ça nage comment, un tatou ?

genre

Sunsoft vient de créer le premier jeu adaptable en genre, à défaut de l'être en nombre: il s'agit de l'adaptation de la Belle et la Bête, de Walt Disney, où l'on pourra choisir, selon qu'on est garçon ou fille, de favoriser plutôt le côté romantique de la Belle ou le côté aventurier de la Bête. L'idée avait été exposée et développée par Arthur C. Clarke, l'auteur de "2001: l'odyssée de l'espace", dans "Cradle" (pas encore traduit en français à ma connaissance): on y voyait un jeu où l'on choisissait non seulement son sexe mais aussi sa couleur de peau et bien d'autres paramètres. Le programmeur disait: "Dans la culture blanche, les méchants sont toujours noirs. Dans la culture noire, c'est le contraire. Alors dans mon jeu, quand tu es blanc et que tu rencontres un monstre, il est noir. Et quand tu es noir, le monstre est blanc, pour que tu comprennes bien que c'est un monstre!".

stallone tourne un jeu

Virgin vient de signer la licence d'adaptation du film Demolition Man, avec Sylvester Stallone. Ça pourrait n'être qu'une licence de plus, mais la nouveauté, c'est que Stallone filmera des scènes sur fond neutre qui seront intégrées directement au jeu. C'est la première fois qu'un acteur (de cette envergure, en tous cas) accepte de tourner parallèlement pour un jeu et pour un film. Sortie prévue sur PC au printemps 94.



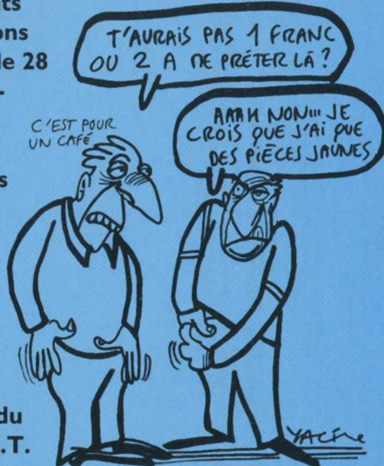
mégadémo

A Mulhouse, on trouve des tas de trucs. Outre un musée des transports où l'on peut admirer de superbes locomotives à vapeur et... Pardon? Ah excusez-moi, je croyais que j'étais à La vie du rail. L'association Mul'93 organise les 10, 11 et 12 juillet ("Mul": à Mulhouse; "93": cette année), une convention qui permettra aux différents groupes ou particuliers de présenter des démos réalisées sur leurs machines préférées. Par "groupe", on entend groupe de démos et non groupe de pirates puisque le but de ce genre de manifestations est justement de permettre aux passionnés de se retrouver sans violer la loi. Et puis franchement, c'est sympa les démos. Autant n'importe quel crétin peu cracker un jeu, autant il y a de quoi être "Proud" d'avoir pu créer une démo digne de ce nom. Très en vogue dans les pays scandinaves, les manifestations de ce type sont prétexte à réaliser des méga-démos et permettent aux programmeurs d'échanger des trucs. A l'issue de ces trois jours seront décernés des prix Mégadémo, Graphisme, Démo et Musique. Pour tout savoir, écrivez à: Convention Mul'93, Lambert P.A., Centre médical Lalanche, 68460 Lutterbach. Vous pouvez également obtenir des renseignements sur le serveur Crystal Ship au (16) 20 08 87 36.



chiffres

Quelques faits amusants sur Nintendo. Les prévisions de vente pour 1994 sont de 28 milliards de francs uniquement aux États-Unis. En attendant, il s'est vendu 100 millions de cartouches de jeu de Mario, tous titres et tous formats confondus. Super Mario Bros 3, tout seul, s'est vendu à 11 millions d'exemplaires, et a réalisé un chiffre d'affaire supérieur à tous les films du monde, à l'exception de E.T.



condoléances

Si on résume les choix disponibles d'ici la fin de l'année en matière de machine basée sur un CD-Rom, on a, par ordre alphabétique: 3DO, CD-I Philips, CD-Photo Kodak, CD-Rom XA Sony, CDTV Commodore, Sega CD et VIS Tandy (pas disponible en Europe). Tous ces formats sont bien sûr totalement incompatibles entre eux. Ce qui signifie que si vous en achetez un, vous avez à peu près 6 chances sur 7 pour qu'il devienne obsolète un an après.

hb

Un journal du soir a fait état d'une théorie selon laquelle HB, le preneur d'otages de la maternelle de Neuilly, serait devenu fou en jouant aux jeux vidéo, et notamment à Mario. Il aurait pris les enfants en otage comme on prend des vies supplémentaires, aurait demandé de l'or comme on prend des bonus... Mais au début de l'article, il est bien spécifié que HB a agi "intelligemment" et en ayant planifié son coup. Comme quoi, les jeux vidéo rendent peut-être fou, mais aussi intelligent. Ce qui n'est pas le cas de l'auteur de l'article en question, qui échafaude des hypothèses abracadabrantes pour profiter du haro sur les jeux vidéo, tellement à la mode en ce moment.

espâââce...

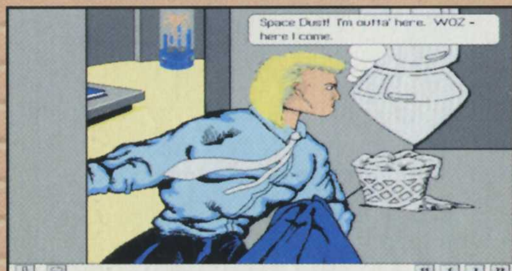


Frontière de l'infini et prétexte à faire des compilations luxueuses proposant des jeux superbes mais un peu dépassés. Ainsi, Space Legend de Empire propose dans la même boîte (d'où l'idée de compilation), Wing Commander, Elite Plus et Megatraveller I sur PC. Sur Amiga, la compilation propose la même chose à l'exception de Elite Plus, remplacé par Elite "tout court". Cela dit, j'aimerais qu'on m'explique pourquoi la boîte comporte à l'arrière trois copyright 93 correspondant aux trois jeux alors qu'il s'agit de produits parus bien avant. Enfin, si vous ne les avez pas et désirez faire un voyage dans le temps à moindre frais, voilà qui devrait vous convenir.

LES NEWS

comix

Oh! la curieuse idée que voilà. Lance Stone est un héros de Comix d'un genre assez particulier puisque Lance Stone PC Comix est une bande dessinée sur micro. Bon, l'idée est amusante en soi mais franchement, le résultat est plutôt étrange. D'une part, la micro non interactive, c'est pas très intéressant et d'autre part, la chose existe déjà en beaucoup mieux au cinéma et à la télévision. On appelle ça communément un dessin animé. Bref, les pages écran



se suivent dès lors qu'on a cliqué sur des petites flèches permettant de "feuilleter" la "BD" et, seule concession à la machine, des bruitages digitalisés Soundblaster ou PC viennent illustrer les différents dessins. Ceux-ci sont moches et oscillent entre le fumetti italien à cent balles et le manga japonais raté: gros yeux, petite tête et corps disproportionné, avec les barrettes de chocolat sur le bide et les bras comme les cuisses de la mère Denis.

la rentrée de commodore

Nous vous annoncions ces derniers temps la sortie chez Commodore d'un nouveau modèle du CDTV totalement repensé et d'une console 32 bits. D'après ce que nous avons appris à Chicago, il s'agirait en fait d'une seule et même machine, l'Amiga CD32, une console intégrant quasiment la carte mère de l'A1200 (son microprocesseur 68EC020, son chip graphique AA) et comportant un lecteur CD-Rom compatible CDTV, CD graphique et CD audio.

Contrairement à la représentation que nous vous avons faite de la bécane et que vous pouvez voir ci-contre, le CD32 est noir. On s'excuse, on la trouvait beaucoup plus jolie en gris-bleu, on la repeindra quand on l'aura.

A ce propos, elle devrait sortir en septembre, elle sera vendue à 1990 francs avec une manette et un jeu (peut-être Jurassic Park; le constructeur aimerait pouvoir proposer une trentaine de jeux pour le lancement de la machine). A noter que l'on pourra l'upgrader en micro-ordinateur classique en lui connectant un lecteur de disquette (HD), un clavier, une souris et un disque dur...

Parmi les autres nouveautés que Commodore projette de sortir à la rentrée, signalons un module FMV (Full Motion Video) destiné à la gamme des Amiga équipés du chip AA (le CD32, l'A1200 et l'A4000) et qui devrait accroître leurs performances graphiques. D'après nos correspondants, c'est à tomber par terre, ce serait de la vidéo pure... Toujours pour septembre, il est prévu un lecteur CD-ROM, sans aucun doute pour A4000, et de façon moins sûre pour l'A1200. Même topo pour le DSP d'ATT: il sera d'abord destiné à l'A4000, une nouvelle version de l'A1200 fournie avec CD-Rom serait prévue quant à elle pour la fin d'année. Mauvaise nouvelle pour les possesseurs d'A600, le projet de CD serait définitivement abandonné pour cette machine. Ils pourront toujours se rabattre sur l'A1200 qui devrait bénéficier d'une nouvelle baisse de prix en ce début d'automne...

Les amateurs d'applications professionnelles seront ravis de pouvoir

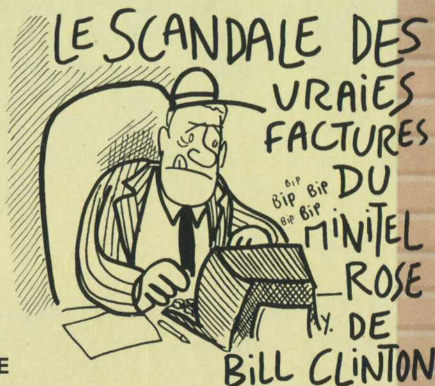


s'équiper d'un A4000T (un tower) ou d'une interface SCSI2. Enfin, sachez que Commodore travaille depuis quelque temps sur un A6000 à base de 68060 et d'AAA (tri-processeur graphique). On aura le temps de vous en reparler, va...

3615 clinton

Bill Clinton et Al Gore, son vice-président, ont annoncé de concert que la Maison Blanche serait désormais accessible par courrier électronique, ainsi que le Congrès et le Parlement. Extraits de la déclaration: "Nous devons être réalistes sur les limitations et sur ce qu'on peut attendre de la messagerie de la Maison Blanche. C'est la première expérience de ce type à une si large échelle. [...] Au départ, votre message sera lu et un accusé de réception sera envoyé. [...] Cependant, la Maison Blanche n'est pour l'instant pas en mesure de répondre individuellement. Nous espérons que ce sera possible à la fin de l'année. Un certain nombre de programmes d'analyse de texte nous aideront à mieux lire votre message et, finalement, nous essayerons de vous répondre quasiment en temps réel". Vous imaginez? Ça donnerait ça:

BILL CLINTON - HELLO!
SUPERMAN - SLT CLINT T LE VRAI?
BILL CLINTON - OUI
SUPERMAN - J TE CROIS PAS PROUVE LE
BILL CLINTON - JE SUIS PRESIDENT
ANITA 93 - C PAS UNE PREUVE CA
SUPERMAN - SI CT LE PRESIDENT IL EN TROUVERAIT UNE DE PREUVE
BILL CLINTON - J'APPELLE DE LA MAISON BLANCHE
SUPERMAN - C CA ET MOI DE LA LUNE
ANITA 93 - ET MOI JE SUIS GORBATCHEV
BILL CLINTON - VOUS FAITES CHIER CASSER-VOUS DE MON SYSTEME
SUPERMAN - EH OH VA TE CALMER AILLEURS
BILL CLINTON - JE VAIS VOUS ENVOYER UN LOGOFF
ANITA 93 - VAS Y ON TE REGARDE
BILL CLINTON - PUTAIN JE PEUX MEME PAS
ANITA 93 - QUE DE LA GUEULE
SUPERMAN - LAISSE TOMBER C UN CON,JE LE CONNAIT, IL EST LA TT LE TEMPS, IL FAIT CROIRE A TT LE MONDE QU'IL EST LE VRAI CLINTON
ANITA 93 - AH
SUPERMAN - T'AS QUEL AGE?



...overseas telegram...

••• Grande nouvelle historique! Archon, jeu qui fit fureur il y a dix ans sur Commodore 64 (en grande partie grâce à sa musique, l'une des meilleures qui aient jamais fait vibrer un C64), en est cours d'adaptation sur 16-bits par SSI.

••• On connaît maintenant les retombées du procès Sega-Accolade (qui s'est bien terminé, puisqu'Accolade a rejoint les rangs des agréés): les avocats sont beaucoup, beaucoup plus riches.

••• Un confrère britannique s'est associé avec Chupa Chups pour mettre une sucette en gadget, en plus de la disquette, dans chacun de ses magazines. Il s'est vendu, tenez-vous bien, 20 milliards de Chupa Chups dans le monde depuis sa création.

••• N'ayant rien de particulier à montrer au CES, Atari a annoncé pour la douzième fois l'arrivée imminente (début 94) du Jaguar, console 64-bits à moins de 1200 francs équipée d'un lecteur de CD, capable en outre d'afficher des polygones 3D ombrés en temps réel, avec placage de texture. Voilà une info qui met de bonne humeur, parce que chaque mot est drôle en soi.

Microfolie's

CARTOUCHES SUPER NES

STAR WING/SNES	439,00
SUPER NBA BASKET (USA)/SNES	569,00
SUPER STRICKE EAGLE (USA)/SNES	529,00
LOST VIKING (USA)/SNES	499,00
ADAMS FAMILY II (USA)/SNES	529,00
SPIDERMAN (USA)/SNES	429,00

CARTOUCHES NES

DREAM MASTER/NES	334,00
SUPER SPIKE V'BALL/NES	228,00

CARTOUCHES GAME BOY

TINY TOONS/GB	268,00
SPIRIT OF F1/GB	236,00

CARTOUCHES MASTER SYSTEM

MAC DONALD/MS	295,00
WIMBLEDON II/MS	295,00

CARTOUCHES MEGA DRIVE

FLASH BACK/MD	395,00
ANOTHER WORLD/MD	395,00
FATAL FURY/MD	395,00
MAC DONALD/MD	395,00
OUT RUN/MD	395,00

CARTOUCHES GAME GEAR

MICKEY II/GG	269,00
MAC DONALD/GG	269,00
HOLY FIELD BOXING/GG	269,00

CARTOUCHES ATARI LYNX

TOKI/LYNX	249,00
DRACULA/LYNX	299,00
SHADOW OF THE BEAST/LYNX	299,00

LOGICIELS ATARI ST

VROOM MULTIPLAYER/ST	199,00
SLEEP WALKER/ST	179,00
F1 GRAND PRIX/ST	299,00
ISHAR 2/ST	319,00

LOGICIELS FALCON

TRANSARCTICA/FAL	319,00
ISHAR/FAL	319,00

LOGICIELS PC 3 1/2

STRIKE COMMANDER/PC	399,00
FLASH BACK/PC	299,00
THE LEGACY/PC	375,00
ISHAR 2/PC	319,00
X WING/PC	389,00

LOGICIELS AMSTRAD CPC 6128

LEMMINGS/CPC	139,00

LOGICIELS AMIGA

DESERT STRIKE/AMG	279,00
FLASH BACK/AMG	219,00
ENTITY/AMG	299,00
BODY BLOWS/AMG	249,00
ISHAR 2/AMG	319,00

LOGICIELS CDI

PLUS DE 30 TITRES REFERENCES

GOLF : OPEN DE PALM SPRING/CDI	319,00
TENNIS/CDI	349,00
ESCAPE FROM CYBER CITY/CDI	349,00
INCA/CDI	399,00
LA PHOTOGRAPHIE 24/36/CDI	319,00

LOGICIELS CD ROM

DUNE/CDR	415,00
7th GUEST/CDR	649,00
SPORT'S BEST/CDR	379,00
INCA/CDR	425,00
ZYZOMYS/CDR	3 549,00
ULTIMA 1 A 6/CDR	710,00
WING COMMANDER/CDR	459,00

"LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES"

Tomorrow is now!*

* Demain c'est tout de suite

13, rue des Louviers
78100
ST-GERMAIN-EN-LAYE
34.51.71.11

36, avenue Daumesnil
75012 PARIS
43.42.21.20

4, rue André Chénier
78000 VERSAILLES
30.21.75.01

40 bis, rue de Douai
75009 PARIS
48.78.76.77

CONSOLES NINTENDO

GAME BOY + TETRIS	490,00
CONSOLE NES + SUPER MARIO 1	490,00
CONSOLE SUPER NES	690,00
CONSOLE SUPER NES + STREET FIGHTER 2	1 095,00

CONSOLES SEGA

MASTER SYSTEM II	395,00
MASTER SYSTEM II + WIMBLEDON	595,00
MEGADRIVE	695,00
MEGADRIVE + 3 JEUX (SUPER HANG ON/WORLD CUP/ COLUMNS)+ 2 MANETTES	895,00
MEGADRIVE SONIC + ECO LE DAUPHIN	1 190,00
GAME GEAR + 4 JEUX (SMASH TENNIS/PENALTY/ COLUMNS II/RALLY)	795,00

CONSOLES ATARI LYNX

LYNX + BATMAN + SAC	990,00

ATARI

FALCON 030 4Mo/ DD 65 Mo	7 490,00

PHILIPS CDI

CDI 220, COMPACT DISC INTERACTIF	3 990,00

PC ET COMPATIBLES

KIT LECTEUR INTERNE CDROM PANASONIC CARTE SOUND BLASTER PRO	2 950,00
PACKARD BELL MULTIMEDIA PC 486 SX-25 4 Mo/105 Mo + CD ROM MPC + 2 LECTEURS + CARTE SON + ENCEINTE ROLAND + ECRAN COULEUR SVGA PITCH 0.28, DOS + WINDOWS 3.1 + SOURIS + 6 CD ROM + LOTUS AMI + TIMTEL	14 990,00

Microfolie's

Cliché Studio H

TOUS LES PRIX SONT INDIQUES TTC

Bon de commande à retourner à :
MICROFOLIE'S Distribution - 23, rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON

Désignations	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Sport's Best/CDR	2	379	758
Participation aux frais de port			
TOTAL			

☐ Paiement par chèque bancaire à l'ordre de Microfolie's Distribution

☐ Paiement par Carte Bleue ☐ Paiement par mandat-poste

N° Carte Bleue

Date d'expiration :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

Téléphone ______ Date de naissance ______

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 29 F, consoles ordinateurs 60 F





CES CHICAGO

L'EVENEMENT MICROS 93



CHICAGO

ILS SONT VENUS, ILS SONT TOUS LA. EDITEURS, CREATEURS, JOUEURS. LE C.E.S. DE CHICAGO A, UNE FOIS DE PLUS, PERMIS DE MESURER LES PROGRES ACCOMPLIS EN MATIERE DE JEUX MICROS.

Quatre jours de folie consacrés uniquement au jeu. Comme tous les ans au mois de juin, Chicago a accueilli tous les professionnels du jeu vidéo dans un salon toujours plus gigantesque. Quatre jours pendant lesquels les éditeurs présentaient les nouveautés qu'ils développent amoureusement depuis des mois, les jeux micros qu'ils nous réservent pour la fin de l'année, ou pour l'année prochaine. Les softs qui vont nous visser à nos claviers pendant tant de nuits, qui vont nous arracher larmes de joies et doses de bonheur.



Le CES de Chicago se déroule à une époque des plus stratégiques pour les éditeurs, au moment où l'on annonce les softs de la rentrée et de la fin de l'année, période toujours riche en jeux d'importance, Noël oblige.

Le CES de Chicago millésime 93 n'aura pas été décevant, même s'il a très largement confirmé les tendances qui se dessinaient depuis de nombreux mois. Tout d'abord, la plupart des jeux micros présentés (nous ne parlerons pas des consoles dans Joystick, promis) étaient destinés aux compatibles PC, les autres au Macintosh. J'entends déjà les utilisateurs Amiga et ST hurler qu'on veut enterrer leurs machines alors qu'elles gigotent encore, que c'est un scandale et qu'ils vont casser la gueule à tout le monde. D'une part, il ne faut pas se leurrer, il y a effectivement beaucoup plus de softs PC sur le marché actuellement, et cela va encore s'amplifier dans les mois à venir. D'autre part, il ne faut pas oublier que le CES de Chicago est un marché Américain avant tout, et qu'aux States, en dehors du PC et du Mac il n'y a rien du tout. Le Salon de Londres de la rentrée sera sûrement plus riche en nouveautés pour les bécanes Commodore ou Atari que ne l'aura été ce CES.

Autre nouvelle d'importance, les jeux CD-Roms arrivent enfin. Comprenez que de VRAIS jeux dignes de ce support ont été présentés à Chicago, et de très nombreux titres, toujours sur CD, ont été annoncés ou vaguement montrés. Noël 93 risque de marquer le véritablement lancement du CD-Rom pour le grand public.



Mais le véritable événement aura été, sans nul doute, la présentation de la première machine 3DO. Nous vous en avions parlé dans le reportage sur le CES de Las Vegas, dans Joystick de février, lorsque la machine avait été annoncée. Nous avons enfin pu voir des softs, et plus particulièrement des jeux tourner sur cette bécane architecturée autour d'un lecteur de CD-Rom. Le résultat va au-delà de ce que nous attendions; mais je vous invite à vous plonger dans le dossier 3DO que nous avons réalisé dans ce même numéro. Tout y est.

Pour couvrir l'événement du CES de Chicago, nous nous sommes déplacés en force: Marc, le boss, pour superviser le tout et fouetter Claude; Claude Lucas, notre rédacteur en chef, pour se superviser lui-même, pour prendre la tête aux éditeurs pour qu'il nous filent des infos, et pour fouetter Isabelle; Isabelle, notre chef de publicité, pour fouetter les éditeurs et leur soutirer des pages de pub; Andrew Burgess, notre correspondant permanent aux States, pour consolider ses relations avec les attachés de presse, et fouetter personne, "Qu'est-ce quo ce vô dire fûetter?"; et Seb pour prendre des notes sur les jeux et se fouetter tout seul parce que tout le monde était occupé. ■

SEB, LE TINTIN REPORTER

CAPSTONE

Cette société d'édition n'est pas encore très connue en Europe, pourtant, elle a déjà réalisé de nombreux titres, il est vrai, assez spécifiques au marché américain. La boîte semble être spécialisée dans l'adaptation de feuilletons ou de films, avec LA Law déjà sorti, ou Wayne's World, The Beverly Hillbillies, Surf Ninjas ou encore Homey D.Clown à venir.
Capstone distribue également l'excellent Trolls, de Flair, sur le territoire américain et le non moins superbe Eternam, d'Infogrames.





BEVERLY HILLBILLIES

Standard: PC
Sortie: Septembre

A moins que vous ayez passé votre saleté de jeunesse aux Etats-Unis, planté devant la télé, casquette sur la tête et paquet de chips entre les mains, il y a peu de chances que Beverly Hillbillies vous dise quelque chose. Pourtant, il s'agit bien de l'adaptation d'une série TV très populaire outre-atlantique, seul endroit de la planète où des séries aussi débiles peuvent être appréciées d'ailleurs.
Et pourtant, les héros abrutis de Beverly Hillbillies pourraient bien devenir populaires dans nos pays également, en Europe, pas seulement grâce à ce jeu de Capstone, mais aussi parce qu'un film tiré de la série sortira pour les fêtes de Noël. L'histoire met en scène une famille de ploucs américains vivant dans une campagne perdue. Vivant sans argent et sans besoin, les Hillbillies vont bientôt voir leur vie bouleversée par une découverte d'un des membres de la famille: leurs terres regorgent de pétrole. C'est alors la richesse qui leur sourit et les envoie vivre dans un quartier plus en accord avec l'état de leur compte en banque, à Beverly Hills.

On imagine l'enchaînement de situations COCASSES qui vous feront RIRES AUX LARMES en voyant ces anciens PAYSANS n'ayant rien perdu de leur franchise, de leur fraîcheur et de leur façon de vivre, évoluer dans ce milieu hautement bourgeois. Pour donner le ton, ça sonne un peu comme du Clochard de Beverly Hills, voyez. Il y a des amateurs semble-t-il. Bref.



Le jeu en lui-même suit les principes du soft d'aventure maintenant bien ancrés dans les mœurs, à savoir: curseur et clicks un peu partout qui permettent de déplacer les personnages affichés et animés à l'écran. Les graphismes sont plutôt réussis, avec tout plein d'éléments de décor pour chaque image, même si, pour l'instant, nous n'avons vu que des séquences qui représentaient la famille avant qu'elle ne parte à Beverly Hills.
Le jeu sortira en septembre, quelques mois avant la sortie du film lui-même, donc. Espérons, pour Capstone, qu'il ne passera pas trop inaperçu auprès du public Français qui ne sera pas encore censé connaître les personnages de Beverly Hillbillies.

HOMEY D.CLOWN

Standard: PC
Sortie: Septembre

Capstone a donc définitivement décidé de transformer les écrans PC en répliques du petit écran. Homey D.Clown est également l'adaptation d'une série télé, appelée In Living Color. Apparemment très populaire aux States, surtout chez les enfants, et comme les américains sont tous de grands enfants, la série est très-très populaire. In Living Color met en scène un clown appelé Homey D.Clown, avec ses habits de couleurs criardes, son gros nez rouge ridicule, ses grandes godasses pourries, sa fleur en plastique qui arrose, avec les seaux d'eau qu'il se prend sur la tête (bien fait, saleté de



clown!), les coups de marteaux sur les pieds (ah, ah, bien fait saleté de clown!), les cadeaux qui lui pètent à la gueule (bien fait, ouais, bien fait!) et les petits caniches dressés qui lui mordent les fesses (encore bien fait, allez, envoyez les lions maintenant).

Je supporte pas les clowns, ils me filent le cafard. Ca me rappelle les dimanches pourris quand j'étais gamin, enfermé parce qu'il pleuvait trop dehors, coincé à regarder La Piste aux Etoiles à la télé. L'horreur. Les clowns c'est l'ambiance glauque, c'est Ronald MacDonald avec ses fêtes anniversaires pouraves dans des restaurants qui puent les frites, pour des gamins qu'on oblige à jouer avec des boîtes de big-mac; les clowns, c'est la voix mollasse de Jean Richard qui s'extasie pour la deux millième fois devant le même numéro de funambule même pas impressionnant, où une pétasse maquillée vulgaire passe des cerceaux à un crétin en paillettes; les clowns, c'est le cirque avec ses rois de la jungle tout miteux qui n'ont même plus de dents tellement ils sont vieux et pourrissants, tout mous à force de bouffer de la paille dans des cages de deux mètres carrés; les clowns sont copains avec des trapézistes à la con qui ne nous font pas frissonner une seconde parce qu'on sait pertinemment qu'il y a un filet 10 mètres plus bas; les clowns, c'est l'humour moisi des baffes dans la gueule, des tartes à la crème rances et des râteaux rouillés dans le nez qui ne font même plus rire mon grand-père depuis belle lurette. Les clowns peuvent crever, j'irai pas à leur enterrement.



Homey D.Clown, à part tout ça, est un jeu d'aventure action où l'on devrait diriger le coloré jusqu'aux studios télé où il doit enregistrer son émission qui fera tellement rire les enfants. Homey vivra alors toutes sortes d'aventures, confronté à la ville de New-York et les dangers de sa circulation et de ses habitants.



EN BREF

Le développement de Wayne's World, jeu tiré du film, avance sérieusement depuis la preview du mois dernier, et le soft devrait sortir tranquillement sur PC cet été. Les graphismes 256 couleurs servent fort joliment ce jeu d'aventure à icônes, les animations des personnages sont réussies. Le jeu promet plus que ce que nous proposait le film.

SPECTRUM HOLOBYTE

Tranquillement, régulièrement, Spectrum Holobyte fait tomber les jeux d'exception et les softs originaux. Il y a deux mois son Chess Maniac 5 Billion and 1 faisait la couverture de Joystick, jeu d'échecs loufoque à l'humour taré. Actuellement, le superbe Iron Helix sur Macintosh hante les rayons des magasins, c'est au tour d'un grand classique de la télévision et du cinéma d'entrer dans le monde micro de Spectrum Holobyte; USS Enterprise en avant.



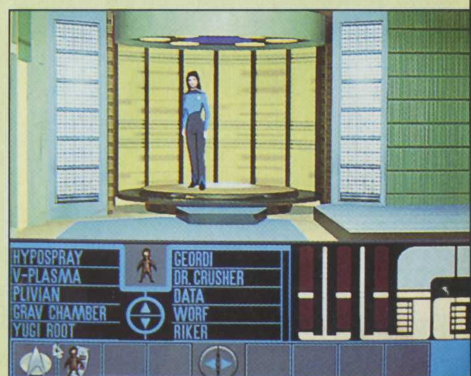
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Standard: PC
Sortie: DEBUT 94

Cette fois Star Trek, avec ses épisodes légendaires qui passent régulièrement sur toutes les télévisions du monde, va être décliné en jeu d'aventure graphique. Attention, il s'agit de The Next Generation, comprenez les films, pas la série très populaire en France qui met en scène Monsieur Spock et ses "illogiques" tant de fois déclamés.

Les graphismes, les écrans de Star Trek: The Next Generation que nous avons pu admirer au salon de Chicago n'étaient pas terminés. Les programmeurs et les graphistes ont encore largement le temps de bosser sur le produit puisqu'il ne sortira pas avant le premier trimestre de l'année prochaine. Mais, déjà, les graphismes étaient superbes, en haute résolution, en Super VGA 256 couleurs, ce qui est encore assez inhabituel. La finesse des dessins, la créativité déployée pour représenter les décors étranges des planètes visitées par les membres du NCC-1701-D, ne pouvaient nous tirer que des exclamations d'admiration.

Le joueur dirige l'ensemble de l'équipage, du Capitaine Jean-Luc Picard à Deanna Troi - l'actrice Marina Sirtis



qui joue le rôle de ce personnage dans le film était d'ailleurs présente à Chicago, sur le stand Spectrum Holobyte, pour la promotion du jeu. Contrôlant chacun des 7 personnages individuellement, ou les déplaçant par groupes, le joueur explore toutes sortes de planètes aliens. Du coup, on entre dans des phases d'aventures où les héros du jeu, représentés et animés à l'écran, évoluent dans d'immenses lieux. La profondeur du jeu est impressionnante, les sprites s'évanouissent au loin jusqu'à ne mesurer que quelques pixels de haut.

Ces phases donnent lieu à toutes sortes d'énigmes où le joueur devra faire preuve de beaucoup de réflexion et d'astuce (si Lord Casque Noir se trouvait derrière mon épaule, espionnant, comme il a l'habitude de le faire, le moindre de mes mouvements, le moindre de mes mots, il aurait sûrement déclaré: "Que l'Astuce soit avec toi!"): trouver des objets, comprendre des mécanismes, dialoguer avec des créatures étranges, et même tenter de dialoguer avec elles. Star Trek: The Next Generation intègre également des séquences de simulation de vol dans l'espace, succinctes, proches de l'arcade, mais tout de même apportant une dimension supplémentaire au jeu. L'ambiance qui se dégage de ce soft est très proche et très fidèle à la série des films, avec le même souci de l'étrange, avec des décors tout aussi réussis.

Des centaines de planètes à visiter, de très nombreuses races extra-terrestres différentes, le tout en graphismes de haute qualité, Star Trek: The Next Generation a effectivement de quoi accrocher les fans des mondes créés par la Paramount. Peut-être même ceux qui y restaient indifférents jusqu'à maintenant.

ORIGIN

En dix ans, Origin a créé un peu plus de trente titres sur toutes sortes de machines, du C64 à l'Apple II en passant par l'Amiga ou le ST, pour maintenant se consacrer au PC et au CD-Rom. Figure exemplaire qui brille au top du monde des jeux sur ordinateurs, Origin n'est absolument pas décidé à s'endormir sur ses lauriers. Il suffit de jeter un œil à ses quatre prochains produits présentés à Chicago pour en être convaincu. Quatre softs PC, quatre titres qui vont, tour à tour, créer l'événement dans les mois à venir.

SHADOWCASTER

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Depuis que Ultima Underworld II a fait son apparition, plaçant le joueur en vue subjective dans des labyrinthes aux murs "texture-mappé" qui défilent à grande vitesse, on ne compte plus les clones et les softs qui utilisent ces techniques. Seules, quelques équipes de développement, plutôt que de copier bêtement, essayent d'aller encore plus loin, de proposer plus de réalisme et de dextérité technique. C'est le cas des programmeurs de Raven Software qui, en développant Shadowcaster pour Origin, marquent le pas d'une collaboration étroite entre l'éditeur maintes fois récompensé pour ses Wing Commander, ses Ultima et ses Strike, et Electronic Arts le géant de l'édition et de la distribution du soft de jeu. Electronic Arts possède de nombreuses équipes de qualités partout dans le monde, et est associé avec des tonnes de labels affiliés, dont Origin et Raven Software, justement.



L'originalité principale de Shadowcaster vient de la capacité du personnage principal, le héros que vous allez bientôt incarner, à changer d'apparence, à morpher. Il peut ainsi intégrer six aspects différents, et passer de l'humain musclé au monstre de roc, en passant par l'homme-batracien ou le dragon cracheur de feu. Chacun de ces six personnages qui forment tous l'identité du héros a ses propres caractéristiques, ses propres compétences et conviendra mieux pour combattre tel ou tel ennemi, pour faire face à tel ou tel danger. Mais le contraire est aussi de rigueur, et vous vous ferez plus facilement massacrer si vous êtes dans l'une de vos peaux particulièrement vulnérable, face à une certaine sorte d'adversaire.

Shadowcaster est avant tout orienté action et grandes bastons. Ici, très peu de textes, d'énigmes, de sorts à manipuler ou de quelconques astuces à mémoriser; vous devez foncer tout droit, foncer dans le tas et frapper tout ce qui gigote un peu trop devant vous. Du coup, l'aspect graphique et les animations tiennent une place primordiale, et, fort heureusement, le tout est de trop haute volée. Les surfaces appliquées sur les décors sont d'une beauté époustouflante, le top en matière de texture-mapping. Les décors variés vous emmèneront en toutes sortes de lieux: dans des donjons, bien sûr, dans des grottes, mais aussi sous l'eau ou en extérieurs. Les effets visuels sont particulièrement impressionnants et varient vraiment selon les conditions du lieu.





Dans chaque niveau, selon l'apparence que vous aurez décidé de prendre et selon les changements que vous aurez effectués, vous passerez par des chemins différents. Ce qui veut dire que même si vous avez terminé le jeu une fois, ce qui est loin d'être facile, vous pourrez le reprendre pour explorer des régions que vous n'aviez pas visitées auparavant.

L'écran de jeu lui-même, en dehors des quelques icônes et des données vous informant sur l'état de votre personnage, peut atteindre jusqu'à 75% de la surface de l'image. On a vraiment l'impression d'être plongé dans le jeu. Pour profiter de cette option de façon viable, il faut, bien sûr, disposer d'un PC rapide; heureusement, il est possible de régler et de réduire la taille d'affichage des animations pour que Shadowcaster tourne sans encombres sur un 386SX.

Shadowcaster par la beauté des graphismes, la rapidité de ses animations et par l'ambiance qu'il dégage était l'un des meilleurs jeux du salon de Chicago. Encore une fois, Origin tient là un formidable hit.



WING COMMANDER ACADEMY

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Le titre pourrait laisser penser à un data-disc bourré de missions destiné à contenter les déjà très heureux possesseurs de Wing Commander ou Wing Commander 2. Que dalle, Wing Commander Academy est un produit bien plus original que ça, il s'agit d'un véritable Mission Construction Kit, comprenez que vous allez pouvoir créer vos missions et vos aventures de toutes pièces.

Vous allez donc parsemer l'espace d'asteroïds, de champs de mines; vous placerez les vaisseaux ennemis, les pilotes éjectés à délivrer ainsi que les collègues du joueur avec leurs vaisseaux. Tout, absolument tout est réglable. C'est vous qui choisissez les vaisseaux sachant que tous ceux présents dans la série des Wing Commander sont présents, accompagnés d'une poignée de nouveautés spécialement designer pour Wing Commander Academy.



Vous décidez de l'objectif de la mission que vous créez, et vous pouvez même transformer le soft en jeu d'arcade sans fin où les ennemis arriveront par vagues. Même les performances, les noms des personnages du jeu peuvent être modifiés. Une option "mission aléatoire" permet même de se prendre toutes sortes d'ennemis dans la tronche de façon absolument imprévisible. Le jeu a alors un goût d'arcade très prononcé.

Option non négligeable, il est possible de jouer dans n'importe quel camp, et donc d'entrer chez les Kilrathi pour cartonner la Confédération. Rien que cette option devrait apporter une bonne dose de bonheur à tous ceux qui regrettent régulièrement de ne jouer que les gentils dans les jeux, alors qu'ils se sentent profondément mauvais et méchants.



Wing Commander Academy n'est absolument pas un data-disc, il se suffit à lui-même; nul besoin de posséder Wing Commander pour le lancer, ou même d'y avoir joué une fois dans sa vie.

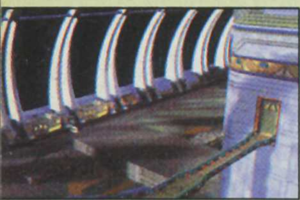
Pas de remarque sur les graphismes ou les animations, le tout est sensiblement identique à Wing Commander 2.



PRIVATEER
Standard: PC
Sortie: FIN 93

Continuons donc à périr, à en prendre plein les yeux avec les magnifiques softs à venir de chez Origin. Toujours dans la lignée Wing Commander, série devenue maintenant historique tant elle s'est bien vendue, sous toutes ses formes, toutes ses déclinaisons, et entrons dans le monde de Privateer.







Le joueur est lancé dans les années 2670, alors que la Confédération et l'Empire Kilrathi sont toujours en guerre. Apparemment, vos performances héroïques des épisodes précédents n'ont pas suffit à atténuer les envies guerrières des Kilrathi qui tiennent toujours debout, et continuent à envoyer leurs vagues de chasseurs et de pilotes sur-entraînés.

Le joueur entre dans le casque et dans la combinaison spatiale d'un Privé, un de ces mercenaires qui proposent leurs services aux deux camps, répondant au plus offrant. A la fois pilote, combattant, le privé doit avoir des compétences commerciales, savoir faire du transport de marchandises et parfois laisser ce qu'il peut lui rester d'honnêteté pour s'adonner à la piraterie.

Privateer est en fait un mixage entre deux des plus gros hits d'Origin, ce qui est plutôt bon signe: Wing Commander 2 et Strike Commander. De Win Commander il reprend le monde et la manière de gérer les combats. De Strike Commander il reprend certains aspects technologiques plus avancés ainsi que la maîtrise des cinématiques, ces séquences en 3D animées qui illustrent les rebondissements du scénario. Laissez traîner votre imagination dans ces mondes hybrides, partez dans les pires délires et arrêtez-vous: vous tenez Privateer, une brique supplémentaire apte à rendre Origin encore plus mythique.

Comme dans Wing Commander, les personnages apparaissent à l'écran quand ils ont quelque chose à déclarer, l'un des éléments principaux qui crée cette ambiance si riche. Dans Privateer, les personnages parlent de vive voix, avec des digitalisations exceptionnelles et des voix d'acteurs qui ne sonnent pas amateur du tout. L'aspect aventure est très poussé, puisque le joueur devra explorer près de 60 bases et planètes différentes. Les scènes cinématiques qui étaient déjà de très bonne qualité dans Strike Commander sont, ici, encore plus nombreuses et magnifiques.

PACIFIC STRIKE
Standard: PC
Sortie: FIN 93

Le titre de ce quatrième élément des futurs membres de la famille Origin n'est pas sans rappeler Strike Commander. Rien de plus légitime puisqu'il s'agit d'un nouveau jeu, avec un autre scénario qui se déroule à une autre époque en d'autres lieux, utilisant le même moteur, les mêmes routines d'affichage 3D que Strike Commander.

Cette fois, l'action se déroule pendant la seconde Guerre Mondiale, dans le Pacifique. Le joueur fait partie d'une escadrille de pilotes américains envoyés là-bas pour lutter contre les Japonais alliés à l'Allemagne nazie. Le jeu démarre avec l'attaque Japonaise à Pearl Harboor, et vous mènera de niveau en niveau, de bataille en bataille, sur tous les lieux où s'est jouée l'histoire de la guerre du pacifique. Guadalcanal, Iwo Jima, Okinawa, Midway; tant de batailles célèbres où vous allez pouvoir vous illustrer et tenter de changer l'histoire.





Comme dans Strike Commander, de nombreuses scènes cinématiques alimentent les passages d'un niveau à l'autre, les éléments de scénario qui constituent l'histoire globale du jeu. Les graphismes du jeu sont aussi détaillées que dans Strike Commander et les avions sont absolument superbes et réalistes. Vous piloterez aussi bien un Wildcat, qu'un Dauntless, un Hellcat, un Devastator ou un Corsair. Dans votre viseur, vous verrez, bien sûr, tous les avions japonais qui ont fait le cauchemar de l'aviation américaine: Kates, Vals, et bien sûr les mythiques Zéros.





Vous serez à la fois posté aux commandes de l'avion et de la machinerie de tir ou de bombardement. Une nouvelle vue a d'ailleurs été rajoutée lorsque vous affichez le viseur pour tirer sur vos ennemis: un zoom plus puissant qui se resserre de près sur le cercle de visée. L'action n'en est que plus trépidante et stressante.

Pour l'instant, les graphismes que nous avons pu voir et que nous vous présentons, ne sont pas encore définitifs, ils devraient être améliorés d'ici la sortie du soft, à la fin de l'année. Plus qu'un jeu de pure arcade ou un simulateur simplifié, Pacific Strike propose également d'aborder des aspects stratégiques en choisissant les avions qui doivent partir en mission, au début d'une grande bataille.

REACTOR

Depuis déjà une poignée d'années, Reactor se consacre totalement au développement de jeux sur Macintosh CD-Rom. Des softs comme Spaceship Warlock ou Virtual Valerie sont de véritables best-sellers aux Etats-Unis, pratiquement les seuls jeux à se vendre comme des petits pains sur CD. Nouveauté, Reactor développe maintenant ses titres, nouveaux et anciens, sur CD-Rom PC, ce qui intéresse déjà une catégorie plus grande de nos lecteurs, et annonce le lancement d'un concept encore relativement neuf: l'arrivée d'une série de BDs conçues et dessinées sur ordinateur. L'ordinateur fait son entrée dans un média, une forme artistique supplémentaire.



SPACESHIP WARLOCK

Standards: MAC-PC
Photos: PC
Sortie: PC FIN 93 - MAC DISPO

L'évènement avait été de taille, en 91, quand Spaceship Warlock avait fait son apparition sur CD-Rom Mac. C'était alors la véritable première fois qu'il nous était donné d'entrer dans un véritable jeu aux graphismes 3D aussi impressionnants, avec tant de voix, d'effets spéciaux et un scénario riche et plein de rebondissements. Spaceship Warlock sur Mac est le jeu le plus vendu en CD-Rom. Très prochainement, d'ici la fin de l'année, le jeu va sortir sur PC CD-Rom et se réserve sûrement le même destin que son grand frère.

L'action se déroule dans un futur non défini, où traverser l'espace est devenu aussi simple que prendre le bus, où les villes véritables Mégalopole tiennent en surface ce qu'on appelle des pays à notre époque, et où les formes extra-terrestres côtoient les êtres humains le plus naturellement du monde.

Le joueur incarne un personnage des plus banals, un triste zonard qui est bien décidé à s'embarquer pour l'avenir, à visiter d'autres planètes que celle qu'il connait. Aux termes de péripéties administratives, de coups de bol lui accordant argent et carte de crédit, notre pseudo-héros se trouvera embarqué sur le Belshazzar, vaisseau de grand luxe où pourrait être tournée La Croisière s'amuse versions années 2000. La croisière qui est déjà une grande aventure pour notre ancien looser, prendra des allures d'épopée quand des Space Pirates prendront le Belshazzar d'assaut. Le joueur est fait prisonnier et aura sa chance d'entrer dans les troupes des pirates du Spaceship Warlock.

Avec ses graphismes époustouflants, ses effets sonores créatifs et d'un réalisme incroyable ainsi que toutes les voix des personnages qui n'en finissent plus de débiter leurs histoires, Spaceship Warlock est une expérience unique en matière de jeu video. L'histoire, malgré ses nombreux aspects loufoques et tarés, est plausible, on y croit à fond. Le monde futuriste de ce jeu est des plus envoûtants. De plus, les vannes, certaines des actions et des situations en font un jeu un peu plus adulte que les habituelles niaiseries qu'on nous sert trop souvent dans les jeux. Cette version PC est absolument identique à celle du Mac, si vous aviez eu l'occasion de l'apercevoir. L'entrée de Reactor dans le monde du PC est des plus réussies.

VIRTUAL VALERIE 2

Standards: PC CD ROM - MAC CD ROM
Photos: MAC
Sortie: FIN 93 SUR MAC - DEBUT 94

Peut-être aviez-vous déjà joué à Virtual Valerie premier du nom, sur CD Rom Mac, premier véritable jeu ou technologie et érotisme étaient intimement liés. Virtual Valérie 2 arrive très bientôt et mérite encore plus l'appellation de soft Cyberérotique. Pas véritablement un jeu, mais plutôt un joujou, un fantasme mis à l'écran, Virtual Valérie 2 met en scène une demoiselle aux moeurs plus que libérées, puisque Reactor annonce qu'elle répondra à tous vos désirs. Dans la limite de ce que la bonne conscience admet? Il y a de grandes chances, malheureusement...





Valérie, avec qui vous allez bien vous amuser, est représentée à l'écran en 3D, suivant toutes les techniques modernes d'image, d'éclairage et d'animation. Le but n'était pas de créer un personnage réaliste qui tente de faire oublier que ses créateurs sont informatiques, mais bien de mélanger érotisme et technologie. Un domaine qui devrait prendre de l'ampleur à l'avenir avec, notamment, tous les délires qu'autoriseront les casques et combinaisons des machines de réalité virtuelle. Virtual Valérie premier pas dans ce domaine? L'un des premiers en tout cas, souvenez-vous de la séquence en images





de synthèse de Lawnmower Man où le héros faisait l'amour avec un personnage entièrement créé par ordinateur.
Les graphismes de Virtual Valérie 2, même si nous n'avons pu en visualiser qu'une poignée, sont déjà très prometteurs, pour ne pas dire alléchants.

DONNA MATRIX

Standard: BD - PC CD - MAC CD
Photos: MAC
Sortie: BD CET ETE - CD EN 94



Voilà un produit un peu à part si on le compare à ceux qui ont l'habitude d'être chroniqués dans Joystick, puisqu'il s'agit d'une B.D. Mais attention, Donna Matrix a largement sa place dans les pages de notre magazine pour trois bonnes raisons: les créateurs sont les graphistes de Reactor, que nous connaissons tous déjà, et que nous serons amenés à mieux connaître dans l'avenir; les dessins sont entièrement réalisés sur ordinateurs; dernier point crucial, cette B.D. deviendra un jeu sur CD-Rom dans le courant de l'année prochaine.

Donna Matrix ouvre donc un nouveau catalogue Reactor, une nouvelle ligne de produits, les Digital Comics, ou BD Digitales. Nom de collection qui se suffit à lui-même pour expliquer son concept. Le créateur de Donna Matrix, Mike Saenz, également fondateur de Reactor, n'en est pas à son premier coup d'essai en la matière. En 1984, date lourde de sens pour les amateurs de S.F. et d'anticipation, il lance Shatter sur le marché parallèle, une B.D. alors entièrement créée sur Macintosh qui s'est vendue à près de 100 000 exemplaires. Mike Saenz est aussi l'auteur de MacPlaymate, ce qui, couplé à Virtual Valérie 1 et 2, devrait vous permettre de mieux cerner le personnage.

Le scénario de Donna Matrix est assez original et ouvre la voie à de superbes délires. Au 21ème siècle, les Droïds du plaisir sont monnaie courante dans les foyers américains. Ces derniers sont, en fait, des êtres programmés ayant l'apparence d'êtres humains, en particulier de femmes ultra-sexy. Un hacker génial et particulièrement mal intentionné a réussi à reprogrammer l'un de ces Droïds, il l'a appelée Donna Matrix et la destine à l'ultra-violence.

L'ambiance de la B.D., et donc prochainement du jeu, est extrêmemnt sexe, tendance sado-maso, cuir clouté et violence. Les graphismes magnifiques nous décrivent un monde surtechnologique aux villes





monstrueuses. Le Cyberpunk au service du Cybersex, les deux mamelles de Reactor.

EN BREF



Reactor annonce également que ses graphistes travaillent actuellement sur un nouveau titre: SCREAMING METAL. Le jeu encore une fois futuriste au possible, affichera des graphismes créés sur Mac et sur PC avec 3D Studio. Produit bien sûr destiné aux possesseurs de lecteurs de CD-Rom, SCREAMING METAL sortira l'année prochaine et mettra en scène des Space Vampires.

ACTIVISION

Activision For Kids, Activision et Infocom; voilà les trois branches distinctes de l'éditeur américain bien connu. Chacune avec sa cible, respectivement: éducatifs pour les plus jeunes, jeux pour les utilisateurs agés de 6 à 18 ans, et produits incluant Full Motion Video et histoires plus complexes.
Nous na parlerons pas des produits éducatifs à venir, mais des softs des deux autres catégories qui sortiront avant la fin de l'année.



RETURN TO ZORK

Standards: PC - PC CD - MAC CD
Photos: MAC
Sortie: FIN 93

Il y a bien longtemps, les jeux micros n'offraient pas tant d'images, de graphismes et d'animations. Un genre maintenant disparu faisait même fureur: les jeux d'aventures textuelles. Infocom, éditeur maintenant intégré dans les activités d'Activision, était l'un des leaders du genre, avec des jeux aux scénarios complètement cinglés et à hurler de rire. De prestigieux collaborateurs ont travaillé avec Infocom, des écrivains, notamment l'extraordinaire Douglas Adams. La série des Zork, l'une des gammes d'Infocom, fut de loin la plus réputée auprès des utilisateurs. Zork reprend du service, et revient entièrement relooké et complètement dans le ton des technologies actuelles. Peut-être même avec une longueur d'avance, c'est dire si l'ancêtre sait s'adapter.
De nouveaux personnages débarquent dans Return to Zork,699 ans après la fin de l'épisode précédent; des personnages avec qui vous devrez dialoguer, combattre, dans votre tentative d'empêcher les forces du mal de reprendre le contrôle de la planète Zork. L'humour a toujours une place de première importance dans le monde de Zork, et le joueur fera sans cesse face à des situations dont la débilité n'a d'égale que l'aspect hilarant.
Mais Return to Zork est impressionnant surtout pour son côté graphique de très haute qualité. Trois versions sont prévues: une version PC disquettes, une version PC CD-Rom, et une version Mac CD-Rom. La version PC disquettes propose déjà de très beaux graphismes, en plein écran, avec des incrustations de digitalisations de personnages. Les deux versions CD, Mac et PC proposent eux des graphismes encore plus fins, en haute résolution, des voix pour tous les personnages et, surtout, du Full Motion Video, à savoir que des incrustations de films entrent dans le jeu lorsque les personnages s'animent.
Attention malgré tout, la version PC CD-Rom ne fonctionnera pas toute seule, l'utilisateur doit posséder la toute nouvelle carte ReelMagic. Cette carte permet, justement, le Full Motion Video à 30 images secondes, affiche 32 768 couleurs et balance du son stéréo de qualité CD. Cette carte, fabriquée par E-Motions Inc., devrait sortir prochainement en France, son prix oscillera entre 2000 et 3000 frs (chiffre à prendre au conditionnel). D'autres éditeurs annoncent déjà des jeux utilisant cette carte. Deux jeux utilisant cette technologie étaient présentés à Chicago: Return to Zork, donc, et Dragon's Lair de ReadySoft.

Les graphismes de Return to Zork, en version CD-Rom, sont absolument renversants, parmis les plus meilleurs de tout ce qui a pu être présenté au salon. Ceci couplé avec le son qualité CD offre une ambiance hors du commun. A noter que de nombreux acteurs connus, ou du moins très professionnels, ont participé aux séances vidéo et audio qui ont été nécessaires pour la réalisation du jeu. Des acteurs dont certains ont joué dans Twin Peaks ("Bob, je veux tout mon Gormonbozia"), dans Sid & Nancy ("Noooo Future!") ou encore dans Flash Gordon ("L'empereur Ming t'attend").







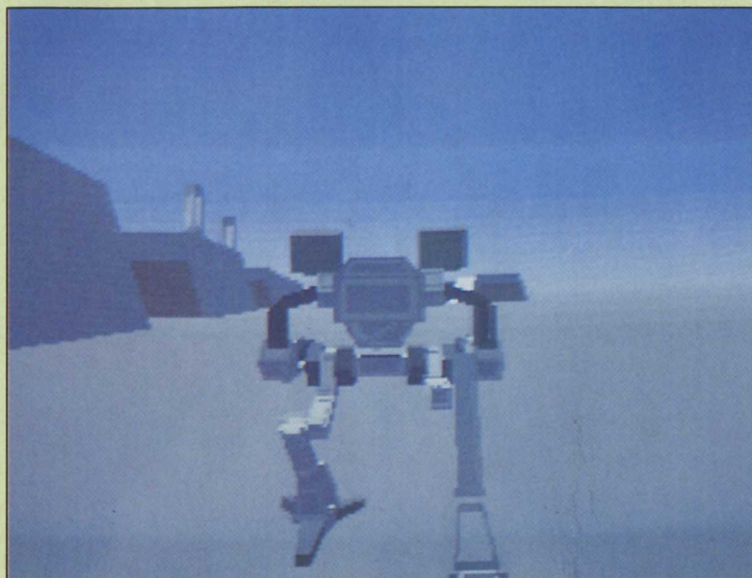


MECHWARRIOR II THE CLANS

Standards: PC - MAC
Photos: PC
Sortie: NOVEMBRE

Dans un tout autre registre, bien loin des aventures loufoques de Return to Zork, Activision nous propose un second titre qui a également largement de quoi enchanté les joueurs PC ou Mac. Mechwarrior II se propose de recréer l'ambiance des jeux en réalité virtuelle que l'on peut trouver dans les salles d'arcade Anglaise, Américaines ou même Japonaise (très bientôt en France), sans l'attirail de matériel que cela implique, mais sur votre ordinateur habituel.
Le thème de Mechwarrior II met aux prises d'énormes robots de combats, souvent des bipèdes dans le genre de ceux qu'on pouvait voir au début de l'Empire Contre Attaque ou même dans Robocop. Ces monstres mécaniques sont puissamment armés, passent leur temps à se tirer dessus et à tenter de massacrer tous leurs adversaires. Les décors dans lesquels ils évoluent sont très futuristes, immeubles bizarres, complexes divers, usines; le tout réalisé en 3D faces pleines de toute beauté.
Alors que la plupart des éditeurs se tourne vers la 3D avec techniques de texture-mapping, Activision a décidé de continuer dans la voie de la 3D, disons, classique. Du coup, les graphismes sont affichés beaucoup plus rapidement, sont animés avec une fluidité parfaite, et permettent de déplacer des objets énormes et aux agencements complexes. L'écran de jeu, lui-même, est très imposant, ce qui plonge le joueur beaucoup plus facilement dans l'ambiance qu'on lui propose. De plus, cette 3D calculée faces pleines n'affiche pas d'énormes pixels assez peu ésthétiques quand on est trop près d'un mur ou d'un objet. A chacun son école, les amateurs du genre choisiront leur camp. Fort simplement, Mechwarrior II est donc avant tout un jeu de duels, de combats de monstres de ferrailles. Option principale qui devrait propulser Mechwarrior II en haut des tops, il est possible de jouer à deux simultanément en connectant deux bécanes par caâble ou par modem.







Ensuite, reste à décider si les deux joueurs humains s'affronteront ou collaboreront.
De simples missions sont disponibles, dans des décors changeants, contre des ennemis de plus en plus difficiles à affronter, ou bien une campagne complète peut être démarrée.
A noter que Mechwarrior II utilise pleinement les options Thrusmaster, ce qui permet de diriger son robot d'une manière encore plus impressionnante. Seize BattleMechs différents sont disponibles, 16 robots avec chacun son coskpit et ses commandes. Un jeu fluide, rapide, beau avec ses robots parfaitement animés et ses effets de tirs variés et, surtout, extrêmement amusant.

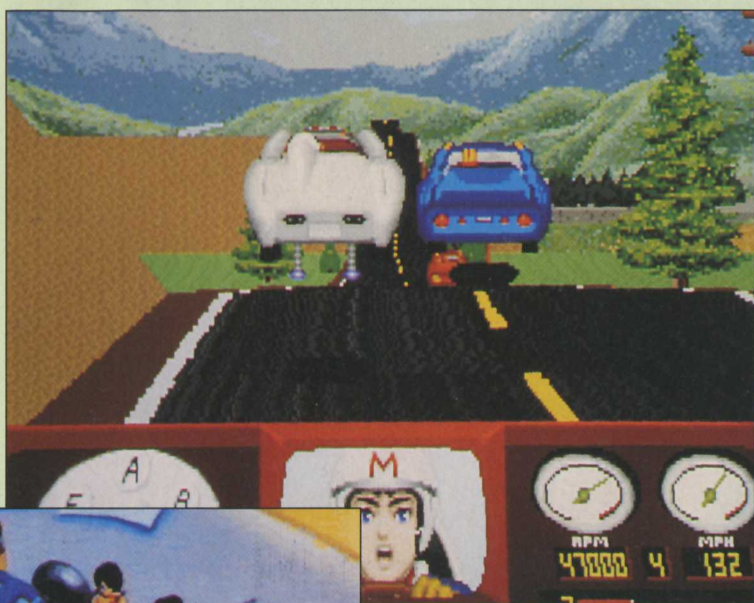
ACCOLADE

L'éditeur Anglais étant également distributeur d'autres labels, et présentant de nombreux produits sur consoles, son stand à Chicago était plutôt imposant. Pourtant, un seul produit nous concernait directement, nous autres chasseurs de news sur micros, une seule nouveauté qui verra le jour avant cette fin d'année. Côtés labels affiliés, trois nouveautées annoncées: Ringworld, Blue Force et ProtoStar en versions CD-Rom chez Tsunami; et Eric the Unready de chez Legend en CD-Rom également. Le tout sur PC et pour la fin de l'année.

SPEED RACER

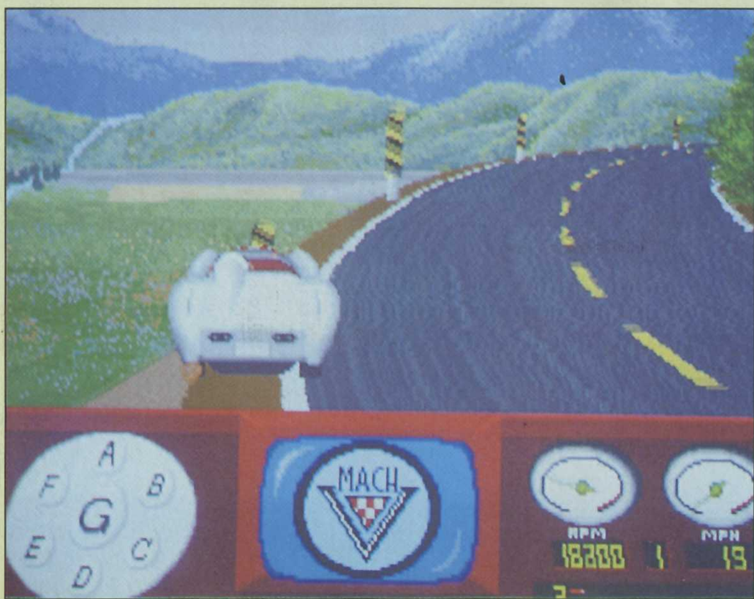
Standard: PC
Sortie: SEPTEMBRE

A l'annonce de la sortie imminente de Speed Racer, n'importe quel Américain gamin dans les années 70, ayant passé pas mal de temps devant une télévision, doit être soudain pris de bouffées de nostalgie. Un peu comme si l'on m'annonçait que Goldorak allait être adapté sur micro.
Le parallèle n'est pas crétin, puisque Speed Racer est, à l'origine, un dessin animé japonais extrêmement populaire il y a une quinzaine d'années. Celui-ci mettait en scène un adolescent courageux, Speed Racer, participant au volant de sa Mach 5 à des courses pleines de suspense et de dangers.
Speed Racer est diffusé à nouveau sur MTV US, et sera diffusé un peu plus tard sur MTV Europe. Accolade





profite de ce début de revival pour lancer son jeu qui, du coup, à un certain goût de témoignage des années passées.
Les graphismes sont extrêmement fidèles au trait de l'époque, assez similaire à la première vague de dessins-animés japonais que nous avons subie en France: personnages aux grands yeux, tronches d'ahuris, toujours au bord des larmes, petites filles crétines en socquettes et autres animaux domestiques couinants.
Des histoires d'espionnage, de meurtres, viennent se mêler aux courses elles-mêmes. Des tas de méchants traînent dans les épisodes de Speed Racer, et tous seront présents dans le jeu.
Tiens, justement, parlons-en du jeu. Il s'agit, bien sûr, d'une course de voitures, pas une simulation, mais une compétition orientée arcade. Tout amateur de dessins japs appréciera les graphismes, et, techniquement, le soft est de bonne facture: bien animé, rapide et maniable. La voiture de Speed Racer est, bien sûr, armée de nombreux gadgets genre turbos, anti-dérapants ou encore lames qui permettent de frapper un adversaire ou de virer un obstacle.
Six circuits différents sont intégrés dans le jeu, avec des petits bouts d'histoires, des personnages nouveaux à chaque fois. Ces circuits reprennent, en fait, différents épisodes de la série, le jeu n'en est que plus fidèle à l'original.



ELECTRONIC ARTS

Ce géant de l'édition est de plus en plus incontournable. On ne compte plus les labels affiliés, directement distribués, ou carrément édités par Electronic Arts, et surtout, on ne compte plus les produits de grande qualité de son catalogue. A Chicago, le stand Electronic Arts était des plus imposants, et passer d'un de ses moniteurs exposés à l'autre, assurait de voir bon nombre des hits qui sortiront en cette fin d'année.



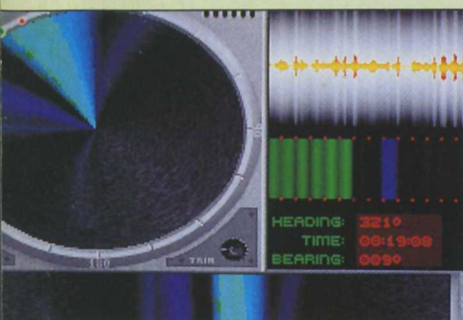
SSN-21 SEAWOLF

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Bien que le produit soit complètement nouveau, il n'est pas véritablement inconnu puisqu'il s'agit de la suite de 688 Attack Sub; l'un des plus gros succès d'Electronic Arts dans le monde du PC.
Le sous-marin mis en scène dans le jeu, le SSN-21 Seawolf, est, en fait, une version plus élaborée du 688 de l'US Navy. Ce sous-marin fabuleux, ultra-puissant, rapide, capable de plonger beaucoup plus profondément que ses prédecesseurs n'a jamais encore été construit et mis en opération réellement. Electronic Arts s'est donc amusé à faire de l'anticipation en le programmant dans un jeu.
Le scénario du jeu lui-même est également quelque peu futuriste puisqu'il se propose carrément de vous projeter dans un conflit de grande envergure: la troisième Guerre Mondiale. Des tensions est-ouest sont à la base de la naissance de la guerre, après un coup d'état militaire en Russie, l'URSS est reformée. Dans le même temps un coup d'état renverse Castro à Cuba, et un gouvernement officiellement reconnu par les Américains s'installe. Des forces soviétiques partent en direction de Cuba, la guerre est déclarée.



Vous allez donc prendre les commandes d'un sous-marin Américain, un SSN-21 Seawolf, parcourant les mers et les océans à la recherche de navires ennemis à couler. De nombreux autres vaisseaux sont intégrés dans le jeu, plus de 25 bateaux différents, de tous types, et plus de 25 sous-marins. Vous pourrez tous les identifier en salle de sonar, en regardant leur trace lumineuse, et en écoutant le son qu'ils renvoient. L'aspect sonore du jeu est d'ailleurs extrêmement important, et plus de



100 échantillons en tous genres accompagneront toutes vos actions, vos combats et vos mouvements. Les membres de votre équipage, quand ils ont quelque chose à vous annoncer, le font de vive voix tandis que leur visage animé s'affiche dans une fenêtre. Electronic Arts conseille, d'ailleurs, de se munir d'un casque d'écoute pour jouer à SSN-21 Seawolf tant cet aspect sonore est primordial, comme dans la réalité d'un sous-marin.

Graphiquement parlant, le soft n'a pas à rougir devant les plus beaux simulateurs de vol par exemple. Les navires, affichés en 3D et recouverts de textures, sont absolument superbes, tout comme les explosions ou les mouvements de la mer. Le ciel également varie énormément en cours de jeu, avec nuages, orages et éclairs qui le zèbrent. L'ambiance du jeu est excellente, pleine de suspense et d'angoisse.

Une trentaine de missions différentes attend les joueurs, qui peuvent les aborder séparément ou carrément en campagne totale. Il sera également possible de jouer en connectant deux machines par réseau ou par modem, ce qui devrait être l'une des options les plus motivantes du soft. Les cartes, extrêmement importantes, sont particulièrement soignées, elles sont en 3D, et peuvent être zoomées en de très nombreuses échelles.

Les jeux de sous-marins ont toujours eu beaucoup de succès sur micros, en cette fin d'année, le thème doit être dans l'air puisque Novalogic, Dynamix, Software Sorcery et Electronic Arts en annoncent chacun un. La bataille sera rude.

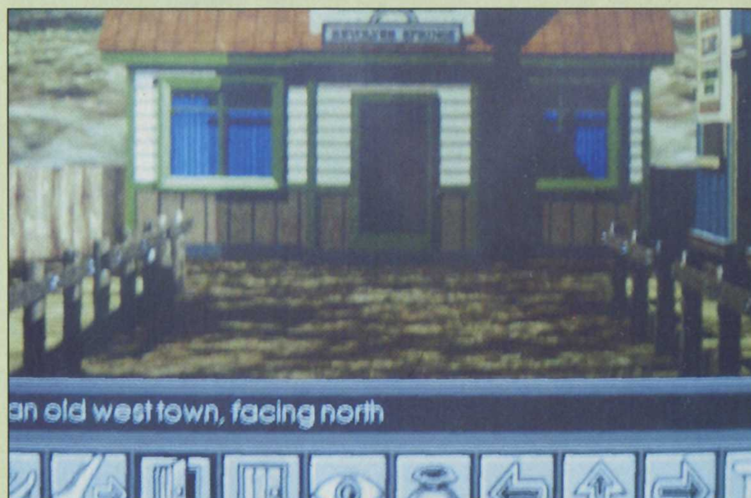


LABYRINTH

Standard: PC CD ROM
Sortie: FIN 93

Voici donc le premier jeu CD-Rom développé par Electronic Arts. Les graphismes ont tous été réalisés avec des outils de calcul 3D puissants, et sont affichés en SVGA 256 couleurs. Plus de 250 Mo de graphismes composeront le jeu tout entier.

Le joueur est plongé dans un scénario où voyages dans le temps, luttes pour le contrôle de la planète et de l'histoire se mêlent. Le point de départ met en scène des personnages de la mythologie Grecque qu'on retrouve s'affrontant jusqu'à notre époque. Le roi Minos a réussi a capturer et à enfermer l'esprit de son génial architecte Dédale. Il a utilisé ce dernier pour créer un labyrinthe fabuleux, rempli de ponts qui mènent en différents endroits de l'histoire mondiale, dans toutes les époques. Grâce à ce labyrinthe, Minos veut contrôler l'histoire du monde toute entière.



Pour déjouer ces plans atroces, Dédale réussit à s'échapper un court instant de l'emprise de Minos, et projette un pauvre innocent dans le labyrinthe. Ce personnage vient du vingtième siècle, il n'a rien demandé à personne, il ne comprend pas ce qui lui arrive, il ne sait pas où il est, et il a le plus grand poids qu'être humain n'a jamais porté sur ses épaules: sauver l'avenir de la planète. Ce personnage naïf, qui n'a décidément pas de bol, c'est vous, bien sûr, sinon on va se coucher tout de suite et il n'y a pas de jeu.





Le joueur devra donc traverser de nombreuses époques, l'amérique pré-colombienne, le far-west, le présent, en tentant de résoudre toutes sortes d'énigmes et d'évènements bizarres. L'interface avec l'utilisateur est extrêmement simple à manipuler, reprenant le principe du curseur à déplacer et des quelques clicks à exécuter.

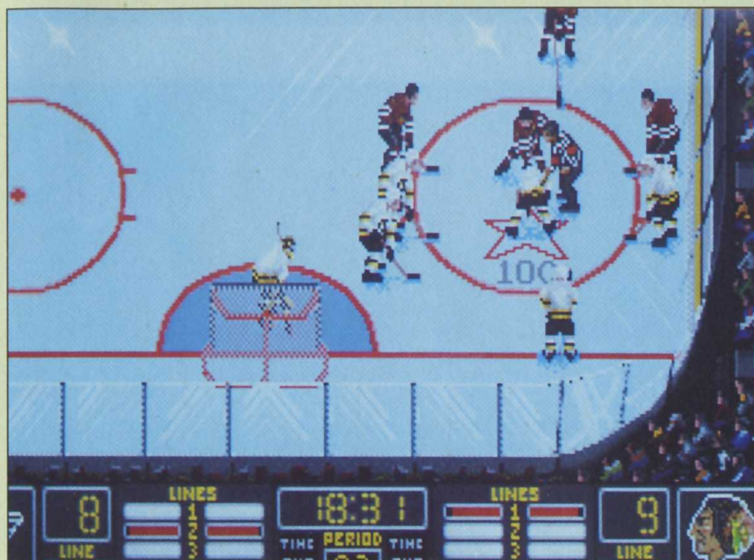
De par leur haute résolution, les graphismes de Labyrinth sont absolument admirables et mettent le joueur dans une ambiance fort riche puisqu'il va passer son temps à se balader dans le temps, justement.



NHL HOCKEY

Standard: PC
Sortie: SEPTEMBRE

Il y a déjà eu de nombreuses tentatives pour recréer l'ambiance et la passion violente d'un match de hockey. Malheureusement, jusqu'à maintenant, aucun soft sur micro n'était véritablement passionnant, alors qu'il en existait un sur console Megadrive par exemple. Ce dernier était signé Electronic Arts qui l'annonce maintenant sur PC pour la rentrée. Joie.
Au passage, les graphismes créés pour la console 16 bits de Sega, ont été améliorés, VGA et 256 couleurs obligent. Le terrain est placé verticalement, le joueur dirige un hockeyeur à la fois et tente, bien sûr, le monde frappe en tous sens. Les animations des joueurs sont réussies et très réalistes, même l'arbitre se déplace aux milieu des deux équipes.
De nombreuses digitalisations sonores viennent accompagner les actes des arbitres ou les commentaires de score ou d'actions spéciales. Toutes les options de compétition, de choix d'équipe et de réglages divers de clavier, de joystick et de cartes sonores, sont facilement accessibles. Un magnétoscope est intégré au jeu et, à tout moment, vous pouvez revenir en arrière, passer en



de caser le minuscule et instable palet au fond des filets de son adversaire. Un scrolling du grande fluidité permet de découvrir l'ensemble du terrain et de suivre les mouvements du palet que tout accéléré ou au ralenti pour bien observer une action.
Il est, bien sûr, possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur, en ayant choisi son niveau de jeu au préalable. Les parties sont extrêmement amusantes, rapides, pleines d'actions et demandant réflexes et vivacité. En fait, NHL Hockey est une véritable simulation puisque tout cela décrit parfaitement le Hockey, le vrai, avec la sueur et la glace.

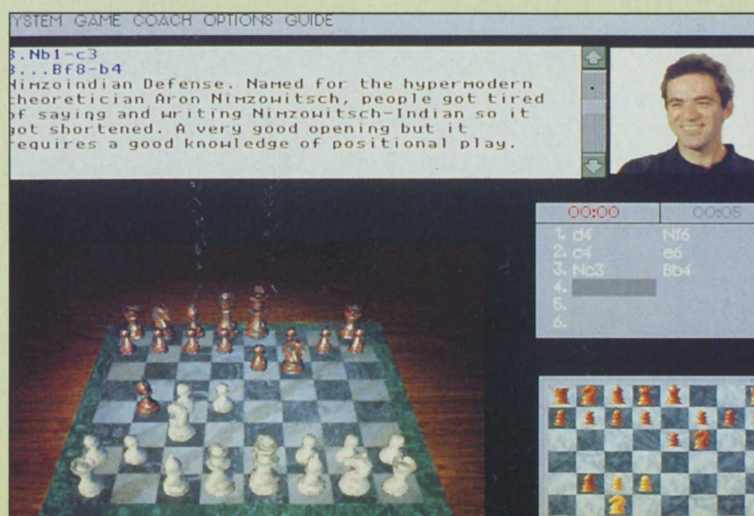




KASPAROV'S GAMBIT

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Alors que certains éditeurs s'évertuent à sortir de nouveaux programmes d'échecs où le seul intérêt est de voir des pièces loufoques se taper dessus, Electronic Arts annonce la sortie très prochaine d'un jeu réalisé en collaboration totale avec Kasparov, le très charismatique champion du monde d'échecs.
Deux attraits principaux font de Kasparov's Gambit le meilleur jeu d'échecs sur ordinateur. D'une part, son moteur de réflexion et d'analyse appelé Socrates II a gagné le championnat international de programmes d'echecs sur ordinateurs. Vous êtes donc assuré d'avoir en face de vous le meilleur joueur qu'un PC puisse vous offrir. D'autre part, et c'est là l'élément qui devrait intéresser le plus grand nombre, Kasparov's Gambit est spécialement orienté vers l'apprentissage et la formation à la stratégie depuis les bases les plus simples.
Le programme vous prend totalement en main depuis les premiers moments où vous apprendrez à déplacer les pièces. Une fenêtre spéciale, en haut de l'écran, affiche le visage digitalisé de Kasparov. Celuici vous donne alors des conseils dans un langage simple, quel que soit le niveau que vous pratiquez, jusqu'au plus élevé.
L'échiquier peut être représenté de manière classique, ou en 3 dimensions. Une librairie de plus de 500 parties célèbres vous permettra d'analyser et d'améliorer vos performances et un système de test et d'évaluation vous permettra d'obtenir votre classement ELO approximatif, pour voir vos progrès.
Tous les graphismes, qu'ils soient menus ou animations vidéo de Kasparov, sont affichés en Super VGA. Finesse et beauté sont donc au rendez-vous, en plus de la puissance du programme même.



TWIN DOLPHIN GAMES

Un nouvel éditeur vient de rejoindre la grande famille du développement de jeux sur micros. Mais ne vous y trompez pas, les programmeurs, les graphistes et toute l'équipe de Twin Dolphin Games a de l'expérience à revendre. Tous traînent dans le milieu depuis de nombreuses années, dans toutes sortes de postes. En ce qui concerne les programmeurs, ils ont été impliqués dans des développements de softs à grand succès chez des éditeurs et sociétés aussi variés que SSI, Epyx ou IBM même.
Le premier jeu Twin Dolphin, qui sortira en fin d'année, sera distribué par Electronic Arts aux USA. Rien n'a encore été décidé pour l'Europe.







FORGOTTEN CASTLE THE AWAKENING

Standard: PC
Sortie: FIN 93

La grande famille des jeux de rôles animés façon Ultima Underworld s'agrandit encore d'un membre avec Forgottent Castle, premier produit Twin Dolphin Games. Pour l'instant, nous avons pu observer de nombreaux écrans fixes, superbes, et quelques animations des déplacements dans Donjons du jeu: impressionnant. Les graphismes, les textures sur les murs sont d'une très grande qualité. Entièrement en 3D, recouverts de textures riches et de véritables éléments dessinés, ces décors donnent une excellente ambiance. Le tout étant animé très rapidement. Le thème du jeu reprend, comme c'est souvent le cas dans ce genre de softs, les traits principaux des mondes de jeux de rôles, particulièrement ceux développés par Donjons & Dragons il y a bien longtemps. Les sorts magiques sont donc au rendez-vous, aux côtés des monstres en tous genres, des trésors et des sorciers. Les combats sont omniprésents dans Forgottent Castle, et le joueur devra jouer de l'épée comme un forcené pour se frayer un chemin à travers les 10 niveaux du jeu.



Dix niveaux qui se déroulent aussi bien en extérieur qu'en intérieur, alors que vous êtes en quête du Château Perdu, d'où le titre. Les effets sonores seront tirés de digitalisations, ce qui devrait assurer le côté réaliste et qui poussera l'ambiance d'un cran supplémentaire dans la tension.
Les monstres que vous allez rencontrer ont été entièrement créés en 3D, comme les décors, et recouverts de textures. Du coup, ils s'intègrent parfaitement dans les lieux, ils ne font pas collage.
Des prisons de Hedburg jusqu'au combat final avec le terrible Ruzakian qui tente de prendre le pouvoir sur toute la région, le joueur devra faire preuve de rapidité, de réflexion et aussi d'astuce pour déjouer tous les pièges qui l'attendent.
Nous reparlerons beaucoup plus en détails de ce tout nouveau jeu qui a fait sensation à Chicago tant son aspect graphique est soigné.



Duels et frissons sur la Mer des Antilles!

Pirates! GOLD







Retournez à l'âge d'or des flibustiers et naviguez sur la Mer des Antilles en quête d'aventures passionnantes. Pour former votre équipage, recrutez les personnages douteux que l'on rencontre dans les tavernes de port. Puis, lancez-vous dans la vie de marin, que vous deveniez Corsaire ou Pirate!

Pirates! Gold vous fait entrer dans le monde des cartes de trésor, des duels, de la navigation et du combat naval. C'est votre chance de devenir riche et célèbre. Vous pouvez vous spécialiser dans le commerce ou mener la vie tumultueuse d'un pirate et piller les navires. Toute l'action se déroule dans le contexte historique des guerres et des alliances du 17ème siècle.

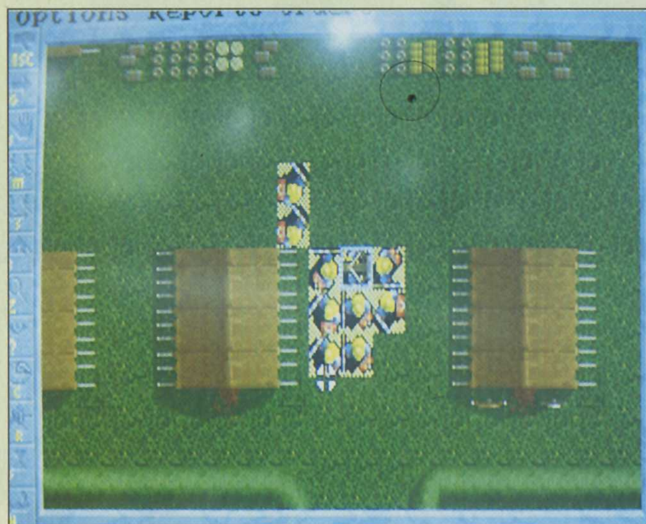
Choisissez Pirates! Gold de MicroProse.

Disponible sur compatibles IBM PC, MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury, Avon BS17 6AY. Tél: (+44) 666 504399
Pour Plus D'Informations, 3615 MicroProse

MICROPROSE®
Seriously Fun Software

MINDCRAFT

Connu pour Siege, son jeu de stratégie aux hautes tours et aux terribles donjons, Mindcraft est de retour et présentait trois nouveaux titres au CES de Chicago. Exclusivement orientés vers la stratégie et le jeu de rôle, les softs Mindcraft sont distribués par Electronic Arts qui, décidément, n'en finit plus de caser ses tentacules un peu partout.



SIEGE: WALLS OF ROME

Standard: PC
Sortie: AOUT

Reprenant le moteur de Siege luimême, ce Walls of Rome se déplace plus loin dans le temps, remontant jusqu'aux antiques peuplades. Vous pourrez donc combattre avec des troupes Romaines, Chinoises, Africaines ou encore Indiennes dans des époques qui démarrent de l'âge d'or d'Athènes pour aller jusqu'à la chute de l'empire Romain. Comme dans son papa Siege, l'action de Walls of Rome est vue de dessus. Ce wargame vous permet de manipuler des troupes de grande envergure en déplaçant des personnages qui représentent des centaines d'hommes. Les graphismes sans être du finesse exemplaire, sont colorés et plus agréables à manipuler que dans la plupart de ses confrères wargames.

De nombreuses options permettent de construire des scénarii assez délirants en faisant s'affronter des troupes, des peuples qui ne se sont jamais cotoyés dans l'histoire. Rien que pour voir, pour réécrire les données du monde. Bien que les scénarii disponibles avec le jeu ne retracent en rien de véritables batailles historiques, toutes les données concernant les troupes, toutes les caractéristiques et les compétences des hommes sont rigoureusement exactes.

Une série déjà amusante qui voit son intérêt encore rehaussé par les nombreuses options de réglages et par les délires qu'ils permettent. Il faudra attendre le test de la version finale pour voir si la qualité de jeu et de réflexion de l'ordinateur a été améliorée. Dans le futur, Mindcraft prévoit de sortir des extensions qui permettront de jouer avec des troupes de la seconde guerre mondiale.

BLOODSTONE

Standard: PC
Sortie: JUILLET

Cette fois, ce jeu Mindcraft est beaucoup plus orienté jeu de rôle. Le joueur dirige une équipe d'aventuriers partie à la recherche de la hache légendaire de Khamalkhad. Comme dans tout jeu de rôle qui porte avec fierté son titre, Bloodstone permet de réfler de nombreuses caractéristiques pour chacun des membres de son équipée.



L'action vue d'au-dessus affiche des graphismes extrêmement colorés où les personnages se déplacent et s'animent en temps réel. A l'aide d'une interface simple, le joueur donne des ordres individuels ou au groupe tout entier. Au hasard des rencontres, les personnages devront se battre, souvent, ou dialoguer avec d'autres personnages de toutes races, de tous horizons. Des bruitages et des voix digitalisés viendront renforcer l'ambiance du jeu.



Les intrigues nombreuses, et les alliances ou luttes auxquelles vous devrez faire face vous tortureront les méninges au maximum. La difficulté augmente au fur et à mesure que vous avancez, mais dépend également du niveau du joueur, de ses capacités à déjouer les pièges rapidement ou facilement.

L'action se déroule aussi bien en extérieur qu'en intérieur, ce qui assure des décors variés visant à rompre la monotonie, l'empêchant de s'installer. De superbes cartes vous permettent d'examiner les régions et de suivre les déplacements de vos hommes.



VIRGIN



Le stand Virgin, avec son bar qui, tel un aimant attirant la limaille, ne cessait de détourner Claude Lucas-notre-rédacteur-en-chef de son chemin.

Au CES de Chicago, le stand Virgin Games était particulièrement impressionnant et bien conçu, avec un bar qui est devenu le lieu de passage privilégié de notre rédacteur en chef Claude Lucas pour boire des coups gratos:
- Bon, là on a rendez-vous au stand Origin. On passe par là.
- Hein? Mais c'est du mauvais côté, on fait un détour, c'est débile!
- On s'en fout, j'veux juste vérifier un petit truc sur le stand Virgin. Vite fait.
Et cela, 10 fois par jour, pendant quatre jours.

INDY CAR RACING

Standard: PC
Sortie: OCTOBRE 93

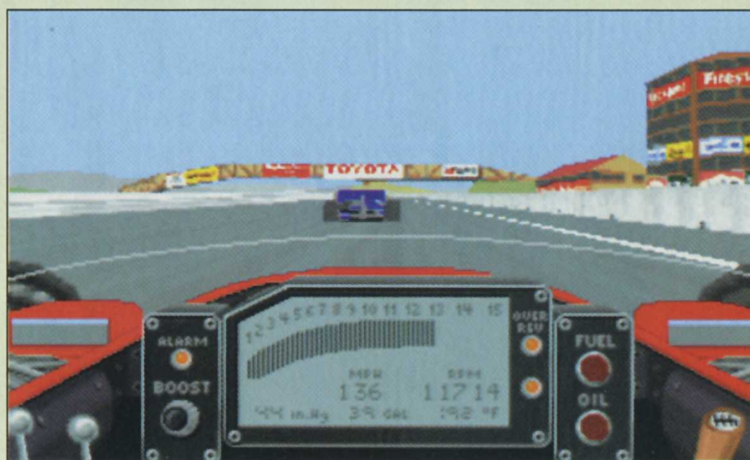


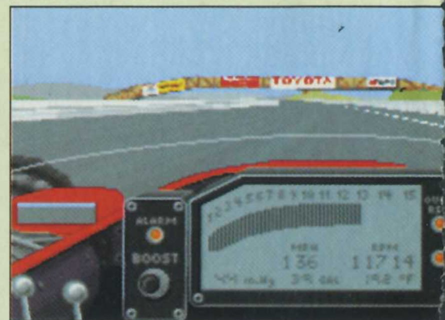
Papyrus Publishing, la société qui développe Indy Car Racing pour Virgin Games, n'a développé qu'un seul titre jusqu'à présent, et pas n'importe lequel: Indianapolis 500. A l'époque, en 1989, Indianapolis 500 avait créé un véritable évènement tant sa technologie étant avancée par rapport aux autres simulations de courses de F1. Aujourd'hui encore, nombreux sont les joueurs qui continuent à prendre plaisir à conduire sur ce simulateur absolument éclatant.

Les programmeurs de Papyrus Publishing, et notamment Dave Kaemmer auteur de Indianapolis 500, vice-président de Papyrus Pusblishing, et designer de Indy Car Racing, sont donc de retour avec un soft encore plus puissant techniquement et graphiquement parlant. Il faut dire que depuis 1989, la concurrence a sérieusement bougé et que de nombreux titres exceptionnels hantent les rangs des simulateurs de F1, Grand Prix de Microprose en pole position. Indy Car racing se devait donc d'aller plus loin que ses concurrents; le pari, au vu de la preview présentée au salon, semble tenu.

Les graphismes d'Indy Car Racing sont absolument magnifiques. Des techniques d'application de textures sur des surfaces 3D ont été développées soigneusement par les programmeurs de Papyrus. Cette technologie appelée 3-D SuperTexture permet plus de réalisme dans la représentation de la route, des bordures et de l'ensemble des graphismes du jeu. La sensation de rapidité n'est que plus grande, plus d'éléments défilent à l'écran, la vitesse est étourdissante.

Le réalisme du simulation de course de F1 passe également par les caractéristiques des voitures. Dans Indy Car Racing le joueur peut contrôler absolument tout, il peut tout régler







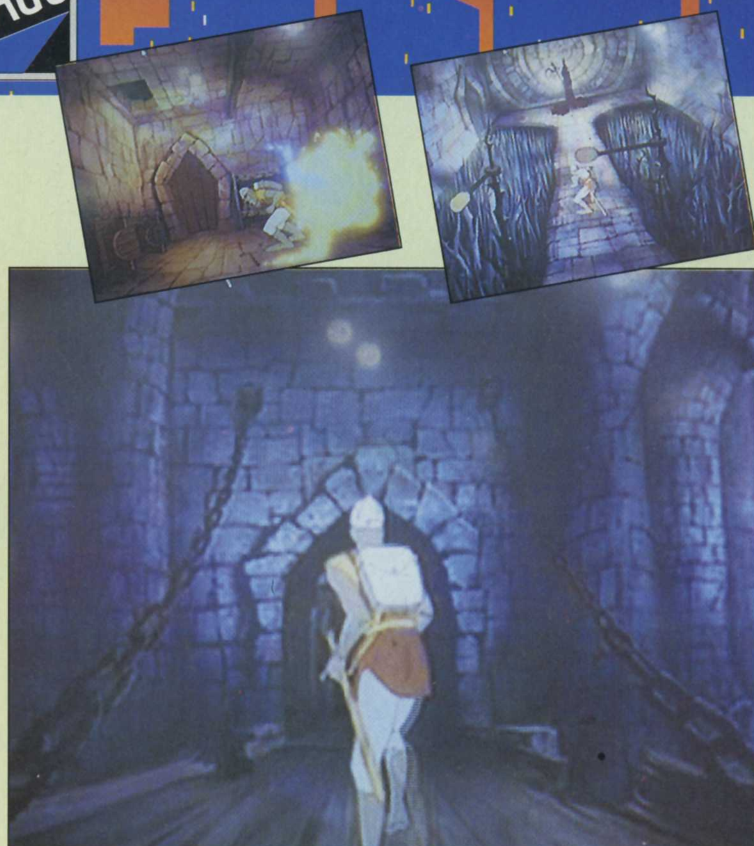




avant de mettre son véhicule sur le circuit. Angle de positionnement des ailerons, type de pneus, suspensions, boîte de vitesse. Chaque modification se répercute réellement sur la conduite du véhicule.
Les circuits sur lesquels vous allez affronter vos adversaires pilotés par l'ordinateur ont été dessinés à partir de photos, de videos et de nombreuses vues aériennes des véritables circuits. Toutes les proportions ont été gardées, toutes les cotes. Le réalisme est aussi poussé dans les réactions du véhicule même, et si vous dérapez pendant le jeu, une voiture l'aurait fait au même moment, dans les mêmes conditions en réalité.
Très rapide, magnifique graphiquement parlant, Indy Car Racing nous colle la grande impatience dans la tête et nous met dans l'attente fébrile de l'arrivée d'une version finale. Vivement.

EN BREF

Indy Car racing n'était pas le seul soft micro présenté sur le stand Virgin Games, mais nous vous avons déjà largement parlé des autres produits. A noter que tous les prochains softs Westwood Studios étaient présents, nous les avons admirés et nous pouvons vous dire qu'ils ont fort joliment évolué depuis nos dernières previews: Lands of Lore est beau à mourir, et Kyrandia II avance à grands pas.



READYSOFT

Nous vous avions déjà annoncé bon nombre des prochaines sorties ReadySoft dans une interview récente du boss de la boîte. Tous ces jeux n'étaient pas encore présentés au CES, mais un héros, habitué au monde de ReadySoft, reprenait du service à notre plus grande surprise. ReadySoft est entré dans le monde du jeu sur ordinateur en 1988, avec Dragon's Lair sur Amiga. Le jeu, tellement bien accueilli, fut best-seller de l'année. Espérons le même succès aux futures réalisations ReadySoft.

DRAGON'S LAIR

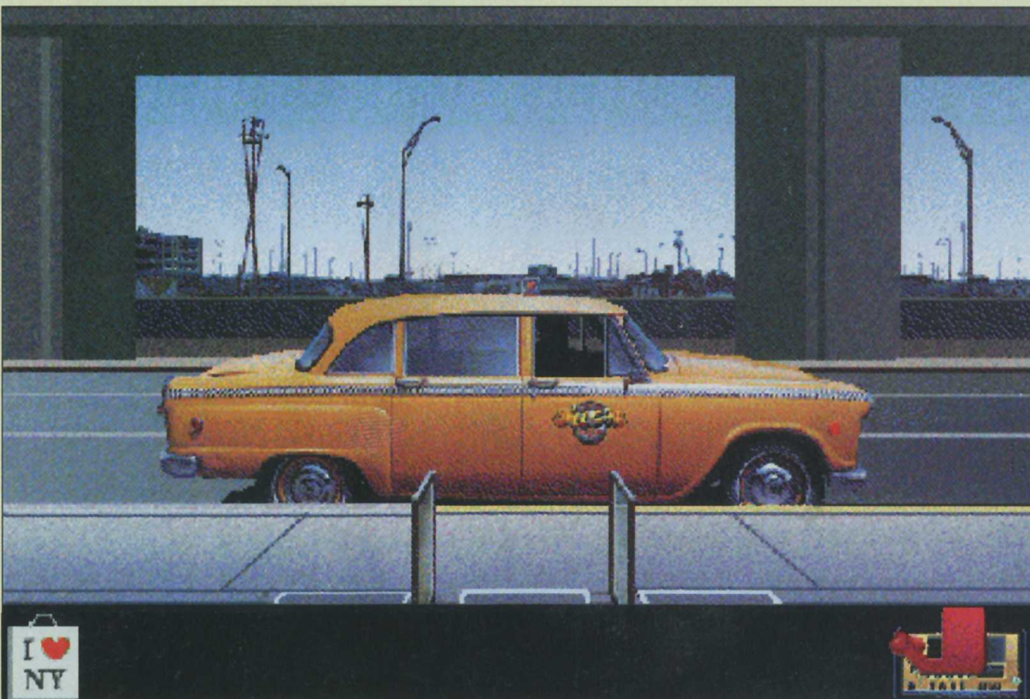
Standard: PC CD ROM - MAC CD ROM
Photos: PC
Sortie: OCTOBRE

Difficile d'éviter le chemin de Dragon's Lair quand on traîne dans le monde des jeux vidéo depuis plusieurs années. Au départ, il y avait le jeu d'arcade, le vrai, avec son Laser Disc intégré, ses graphismes magnifiques et ses voix tonitruantes. A l'époque, on n'avait pas l'habitude de tout cela, les jeux se contentaient encore, bien souvent, d'animer de petits sprites dans des décors inexistants. Puis il y a eu toutes sortes de versions de Dragon's Lair sur micros 8 bits, puis 16 bits. C'est avec l'Amiga que ReadySoft a commencé son aventure aux côtés de Dirk, le héros du jeu. Cette aventure se voit complétée d'un nouvel épisode à venir prochainement, en octobre.
Cette fois, Dragon's Lair utilise la technologie CD-Rom, sur PC ou sur Mac. Le soft est, du coup, extrêmement fidèle à la version originale qui était, elle-même, développée sur Laser Disc. En fait, cette nouvelle version reprend toutes les séquences du jeu d'arcade, toutes, avec les mêmes images, les mêmes animations et, surtout, exactement les mêmes musiques et bruitages.
Le jeu, créé à l'origine par les studios Don Bluth, est tout à fait exceptionnel sur CD-Rom, et on a un peu l'impression d'avoir la machine qui hantait les rêves de notre jeunesse, quand nous bavions devant le jeu d'arcade, à la maison.
A noter que Dragon's Lair va sortir également sur 3DO. ReadySoft prouve ainsi qu'il se lance complètement dans les nouvelles technologies basées autour du CD.



Cette nouvelle section de la Time Warner, orientée vers le jeu sur ordinateurs, s'est tout naturellement spécialisée dans le soft sur CD-Rom. Ses intentions étant clairement de créer des jeux aux qualités graphiques dignes de véritables films. Le premier jeu Time Warner que nous vous présentons ici, répond parfaitement à cette annonce.





HELL CAB

Standards: PC CD- MAC CD
Photos: MAC
Sortie: MAC JUILLET - PC SEPTEMBRE

Plus qu'un jeu, Hell Cab s'annonce comme une véritable création artistique. L'auteur, Pepe Moreno, ne fait pas de concession à la technique, le soft se doit d'être beau, bien présenté et original. Hell Cab correspond parfaitement à ces aspirations, et après quelques minutes de démo, quelques pas dans le jeu, on ressort étourdi par la beauté des graphismes et la qualité la cohérence artistique de l'ensemble. Le scénario même de Hell Cab est amusant et reprend le thème développé de nombreuses fois dans la littérature ou le cinéma, de l'âme que l'on vend au Diable. Le joueur incarne un simple voyageur qui atterrit bêtement dans un aéroport, comme des millions de ses semblables chaque jour, et qui se laisse prendre en charge par un chauffeur de taxi qui se propose de l'emener à New-York. Pas de chance, il vient d'entrer dans le taxi de l'enfer.

Le chauffeur est un employé du Diable chargé de trouver une âme encore pure à acheter. Il ne lui en manque plus qu'une au terrible Démon pour avoir le compte et condamner la ville de New-York toute entière. C'est sur la vôtre qu'il est tombé.

Vous allez donc être promené à travers la ville, vous allez découvrir sous des jours pas très clairs les bâtiments célèbres de la ville de New-York, l'Empire State Building, les larges rues et les trottoirs bondés de passants cavaleurs. Mais bientôt, vous serez précipité dans les couloirs de l'histoire, dans les portes ou l'espace et le temps sont distordus, et vous réapparaîtrez en diverses





époques. La préhistoire et ses Tricératops chargeant. La Rome antique et ses gladiateurs massacrants. Les tranchées de Verdun et ses cadavres pourissants.
Toutes les images du jeu, de véritables compositions, des tableaux, sont construites de graphismes en 3D d'une qualité exceptionnelle. Le jeu des couleurs, les ombres, les éclairages, tout cela montre un souci esthétique constant et d'extrême bon goût. Quand des personnages sont présents dans les lieux, ils sont affichés et animés en incrustation vidéo. On n'y voit que du feu, du feu de l'enfer, tant le mélange est souple et indécelable. Des acteurs, et l'auteur lui-même à plusieurs reprises, ont servi de modèles vivants pour incarner les personnages du jeu.



Il n'y a pas de textes dans Hell Cab, quand les personnages ont quelque chose à déclarer ils parlent, réellement, de vive voix. Le jeu est tellement beau pour les yeux, et bon pour les oreilles avec ses musiques et ses bruitages de qualité CD, qu'on a envie de s'installer et de regarder. Simplement, comme pour un film. Seulement Hell Cab est aussi, et surtout, un véritable jeu où le joueur déplace un curseur, agit avec son inventaire en bas de l'écran et clique à l'écran. Le soft très original de Pepe Moreno s'annonce comme l'un des meilleurs produits CD-Rom sur Macintosh. Si la version PC est d'aussi bonne qualité, on peut s'attendre à un véritable hit sur les deux standards.

MAXIS

Fondé en 1987, Maxis sortira son premier produit en 1989: Sim City. On connait la suite de l'histoire, le soft est devenu une véritable référence, copié maintes et maintes fois et, depuis, Maxis ne cesse de collectionner les hits récompensés dans la presse du monde entier.
Cette fin d'année 93 marquera l'arrivée de l'ultime volet du soft de la toute première heure pour Maxis. La boucle est bouclée, dans quelle direction l'éditeur va-t-il partir maintenant?





SIM CITY 2000

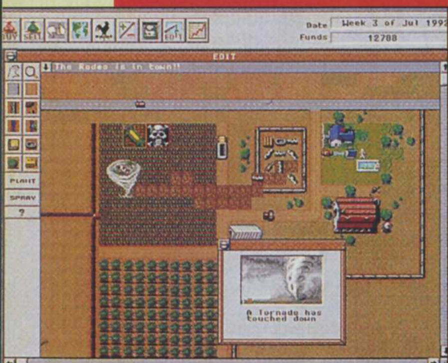
Standard: PC - MAC
Photos: MAC
Sortie: FIN 93

Bien que le titre de ce nouveau produit Maxis sonne comme un datadisc il n'en est absolument rien. C'est bien d'un nouveau jeu, entièrement remanié, bénéficiant du savoir faire technologique toujours grandissant des programmeurs qu'il s'agit. En fait, l'évolution est telle que Sim City 2000 nous a mis une baffe égale en intensité à celle que nous avions reçue quand Sim City Premier Du Nom était sorti. Je me souviens, les gens découvraient le soft chez des copains ou au bureau, et cassaient leur tirelire quelques jours après pour s'acheter une bécane et Sim City. Dans de nombreuses boîtes où l'informatique est omniprésente (par exemple chez les éditeurs, ou à Joystick, au hasard) la productivité des individus s'est mise sérieusement à baisser, chacun jouait en douce. On n'avait pas vu ça depuis Tetris. Le délicieux cauchemar va bientôt recommencer.
Le principe de base de Sim City 2000 est le même que dans Sim City Tout Court: développer une ville et son économie. Alors que les graphismes de Sim City étaient vus d'au-dessus, qu'ils affichaient 16 pauvres couleurs, et que leur design était assez simpliste; Sim City 2000 tire tout ce qui est possible de ce qu'on sait faire sur les machines maintenant. Les graphismes, en 256 couleurs s'il-vous-plaît, sont maintenant affichés en vue isométrique, un peu comme dans A-Train. Tous les autres points du jeu, le nombre de bâtiments différents disponibles, l'interface, tout a été grandement amélioré. Maintenant, en plus des routes et des voies de chemin de fer, vous pouvez construire des lignes de métros, des autoroutes et des tunnels. Ce n'est qu'un exemple, pour chaque section du jeu c'est comme ça, tout a été enrichi.
Sim City 200 vous propose également de jouer les dieux et de modifier le relief de la carte avant de commencer à construire votre ville. Vous pouvez rajouter des collines, des cuvettes, mettre de nouveaux bras de mer, des arbres, installer des îles; vous créez la carte comme bon vous semble.
Nous ne passerons pas en revue l'ensemble des nouveautés de ce Sim City 2000, nous ne sommes pas encore dans le test. Mais retenons que le nouveau produit Maxis, avec



sa profondeur, et la beauté de ses graphismes, va nous faire mourir de bonheur quand il sortira.

EN BREF



Nous l'avons brièvement présenté à plusieurs reprises, Sim Farm sortira, c'est sûr, avant la fin de l'année. La version présentée à Chicago, même si elle contenait encore des bugs, permettait de jouer et de se rendre compte, qu'une fois encore, ce produit Maxis s'annonce passionnant. Rappelons que Sim Farm, comme son nom l'indique, propose de gérer une ferme en cultivant des champs, en achetant du matériel et des animaux. Commencez tout de suite à prendre l'accent du Bery, vous en aurez besoin.

THE TERMINATOR 2029: RAMPAGE

Standard: PC
Sortie: OCTOBRE

La saga Terminator 2029 de chez Bethesda Softworks n'est donc pas terminée, un nouveau volet, complètement orienté arcade cette fois, est prévu pour le mois d'octobre.
Nous sommes en 2029, la guerre entre les machines, les robots surarmés commandés par ordinateurs, et les humains fait rage. Le Colonel John Connor et une poignée de résistants, des scientifiques, des combattants, expérimentent leurs appareils de Distortion du Temps. Ces derniers crééent des bulles de "temps-inexistant" autour de leur corps, et ils comptent les utiliser pour se déplacer dans le passé et déjouer les plans de Skynet, le vaste programme qui tente d'éliminer le genre humain en pilotant ses hordes de Terminators. Un jour, alors qu'ils sont tranquillement pris dans les bulles de distorsion de leurs machines, les hommes du Colonel John Connor et John luimême voient avec horreur tous leurs amis, toutes leurs bases, tout leur équipement disparaître. Dans le même temps, des bases ennemies de Skynet qu'ils avaient détruites, réapparaissent. Sans aucun doute, Skynet a réussi à trifouiller dans le passé, il a modifié de sérieuses données, et maintenant John Connor et les quelques hommes qui lui restent, sont les derniers survivants du genre humain. Les hommes ont disparu de la surface de la Terre, il va falloir se battre pour les faire réapparaître.
Le scénario suit le monde développé dans les films Terminator et Terminator 2. Les concepteurs de Bethesda y ajoutent, avec une joie non feinte, de nombreux éléments, des tas d'adversaires et de nouveaux rebondissements. Les films servent, en fait,





BETHESDA SOFTWORKS

De Bethesda Softworks nous ne connaissons que deux softs pour l'instant, Wayne Gretzky Hockey, et The Terminator 2029. Les nouveaux titres présentés à Chicago ont provoqué un attroupement permanent sur le stand Bethesda tant les démos étaient impressionnantes et prometteuses. Il convient, à présent, de laisser un oeil en permanence sur les développements de cet éditeur.







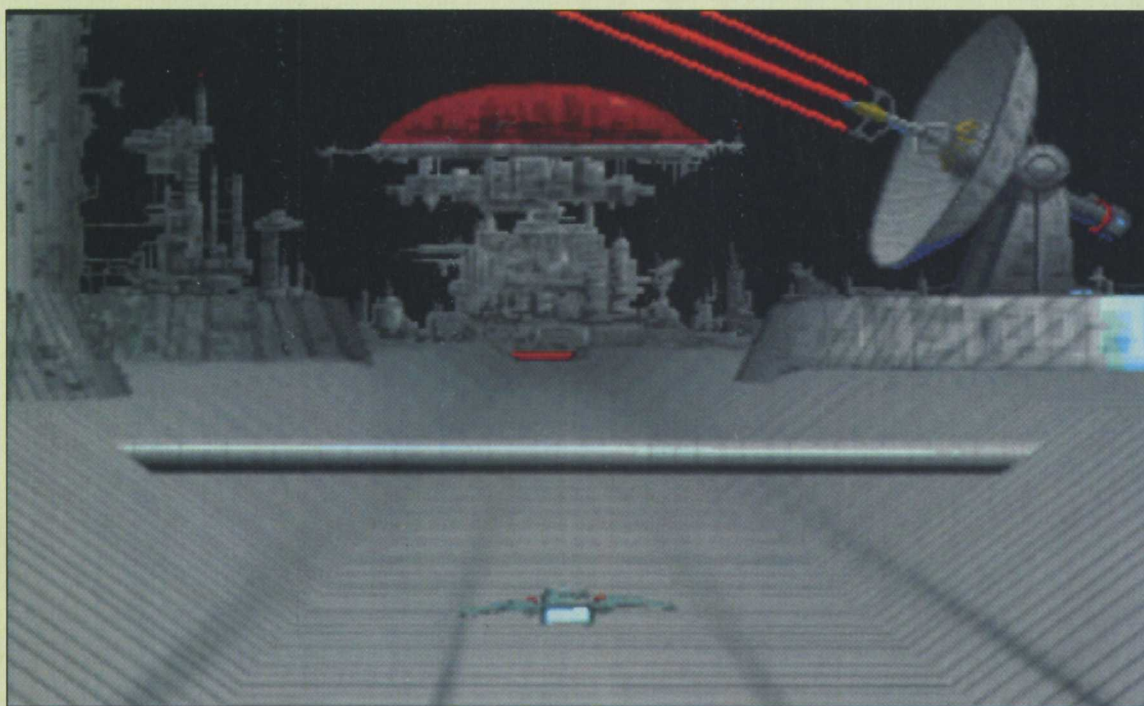
de base aux mondes développés dans la série naissante des Terminator 2029.

Rampage est un jeu d'arcade à l'action ininterrompue. Le joueur se retrouve dans des couloirs, en vue subjective, armé d'énormes mitrailleuses ou de canons divers. De toutes parts, les ennemis foncent vers vous, vous tirent dessus. Très rapidement, vous pouvez tourner dans tous les sens, à 360 degrés pour balayer le terrain peuplé d'atroces Terminators. Reprenant les principes techniques posés par des jeux à la Ultima Underworld II, avec ses décors qui défilent à grande vitesse et ses textures sur les murs et les décors, Terminator 2029: Rampage est plus proche de Doom d'ID Software pour l'intensité de l'action. Les graphismes et les animations sont très réussis, l'action est très rapide et ne laisse pas le joueur souffler une seule seconde.



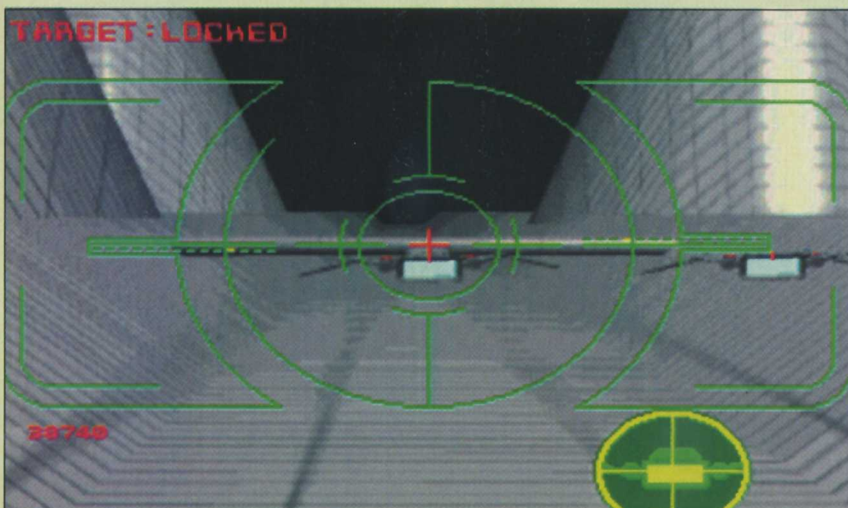
DELTA-V

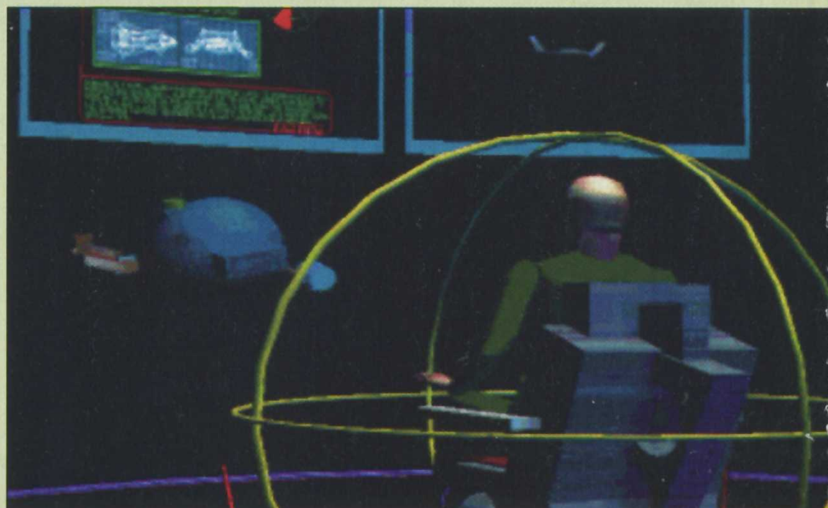
Standard: PC
Sortie: OCTOBRE



Le thème de Delta-V est on ne peut plus Cyberpunk, genre très à la mode en ce moment. Des mondes virtuels construits dans ce qu'on appelle le Net, sont le théâtre de courses époustouflantes et violentes. Des Netrunners, c'est ainsi qu'on appelle les participants, s'affrontent à bord de leurs vaisseaux dans des couloirs, des installations futuristes, et se tirent dessus à coups de lasers meurtriers. Le joueur est l'un de ses concurrents, et il est bien décidé à prouver qu'il est capable d'éliminer tous les Netrunners connectés. Delta-V est entièrement réalisé en 3D polygones. Les graphismes sont affichés en 256 couleurs extrêmement rapidement. Delta-V était véritablement l'une des nouveautés les plus impressionnantes du CES de Chicago. Nous n'avons vu, pour l'instant, que quelques animations, et entendu qu'une poignée de bruitages, d'excellente qualité d'ailleurs. Mais les spécifications annoncées sont des plus impressionnantes. Delta-V permettra de jouer en réseau. Six joueurs pourront s'affronter dans les mêmes circuits, chacun avec son ordinateur et son écran. Deux machines pourront également être connectées, par modem ou par câble, pour des duels hallucinants. Le scénario parlant de joueurs connectés en réalité virtuelle, et le jeu permettant de connecter réellement des machines, du coup, on ne sait plus où est l'anticipation et où est la réalité.









THE ELDER SCROLLS: ARENA

Standard: PC
Sortie: OCTOBRE



Arena est le premier épisode de ce qui s'annonce comme une série de jeux de rôles made-in-Bethesda Softworks. Ce premier chapitre conte les évènements atroces qui ont entouré la création d'une Arène dans le royaume où vit le joueur. Cette Arène où se déroulaient des combats sanglants, servait à calmer le peuple en lui offrant la violence qu'il attendait. Des équipes venaient s'affronter, se battre pour la gloire et le renom de leurs Seigneurs de guerre. Les peuples, les tribus ne se battaient plus en dehors de l'Arène, une paix artificielle régnait alors.

Mais un jour, le Seigneur du joueur est renversé de son trône à la suite d'une grande trahison. Il est alors temps de partir sur les routes pour se battre à nouveau et reconstruire le règne de celui à qui vous devez tout, même la vie.





Le joueur se déplace dans des décors affichés en 3D, suivant les techniques de texture-mapping de plus en plus répandus. Les décors défilent rapidement, le joueur tourne, avance, saute, dispose d'une liberté totale dans ses mouvements. L'action est quasiment ininterrompue, et le héros frappe à l'aide d'armes classiques, mais aussi en envoyant des sorts. Ce dernier aspect est particulièrement important, et plus de 2500 objets magiques peuplent les trésors du jeu. Elder Scrolls est vaste, très vaste, avec plus de 400 villes, villages, cités et donjons différents, que vous pourrez explorer réellement. Des douzaines de monstres et d'ennemis vous attendront dans tous les coins pour vous découper en rondelles.

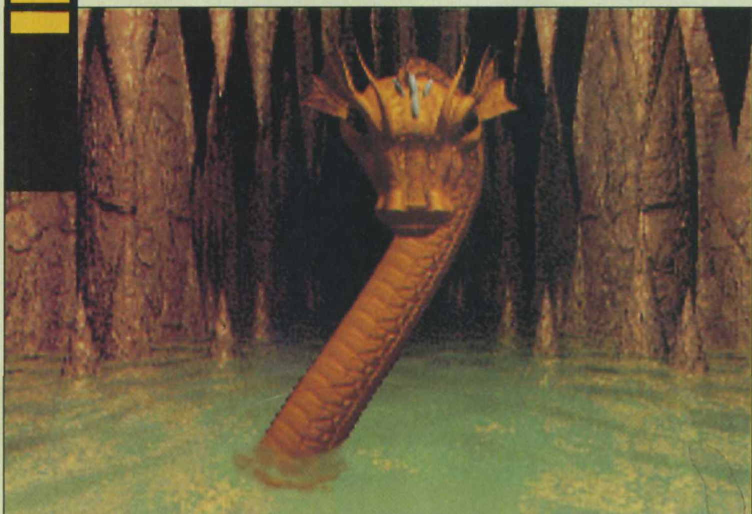
The Arena n'est que le premier chapitre de la quête Elder Scrolls, et, dès l'année prochaine, des disks complémentaires rajouteront options et campagnes au monde que vous aurez déjà, en partie, exploré.



INTERPLAY

Interplay vient de fêter ses 10 ans d'existence. 10 ans au service du jeu et des joueurs, 10 ans à se faire plaisir en proposant des softs d'une qualité sans cesse grandissante. Cette année 93 aura été particulièrement fertile pour Interplay, avec de bons titres, mais aussi de véritables départs dans des collections d'avenir, sur des supports nouveaux: Mac, CD-Rom, 3DO.
Stonekeep, le prochain jeu Interplay, risque de marquer un pas supplémentaire en avant.





STONEKEEP

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Le voilà enfin le projet jalousement gardé par Interplay depuis des mois, le soft qu'on montrait en cachette, interdit d'en parler dans la presse: Stonekeep. Interplay y a consacré tous ses efforts pendant de nombreux mois, les programmeurs ont mis toute leur expérience d'années de travail. Le résultat, même si nous n'avons pas encore vu un très grand pourcentage du jeu, est extrêmement impressionnant. Animations, graphismes, concept, tout laisse entr'apercevoir un très grand jeu, l'un de ces softs cultes qui marquent l'histoire (du jeu video).

Au départ, tout commence de façon très classique. Stonekeep, jeu d'action et d'aventure qui se déroule en grande partie dans des donjons, et qui laisse beaucoup de place aux combats contre toutes sortes de monstres et de sales bestioles. De l'arcade à la sauve jeu de rôles comme on en voit souvent depuis de nombreux mois. Le jeu est réalisé en 3D, place le joueur dans une vue subjective, et affiche des décors sur lesquels sont collées des surfaces réalistes. Là encore, rien d'exceptionnel, même si le genre est effectivement très à la mode en de moment; presque tous les éditeurs nous présentent un jeu de ce type. Mais dès que l'on aperçoit un écran de Stonekeep, dès qu'une animation vous frappe dans l'oeil, on est bien obligé de constater que le soft va beaucoup plus loin que tout ce qui nous a été offert jusqu'à présent.

Les décors, tout d'abord. Ils sont effectivement réalisés en 3D, mais avec une telle maîtrise, une telle finesse dans les graphismes, avec des surfaces absolument ahurissantes, belles, magnifiques et des jeux de lumières d'un réalisme qu'on en tremblerait presque de joie. Première baffe de Stonekeep.

Ensuite, viennent les personnages, autre élément, autre grosse baffe. La plupart ont été réalisés en filmant de véritables acteurs. Les mouvements sont d'un réalisme impressionnant. Ce sont directement les digitalisations qui sont affichées et intégrées dans les décors, l'effet est saisissant.

La troisième claque sonore débarque quand le héros du jeu se met à avancer. Les décors, ces magnifiques colonnes en 3D, aux surfaces dignes des meilleurs logiciels de synthèse, bougent avec une fluidité toute déconcertante, époustouflant.

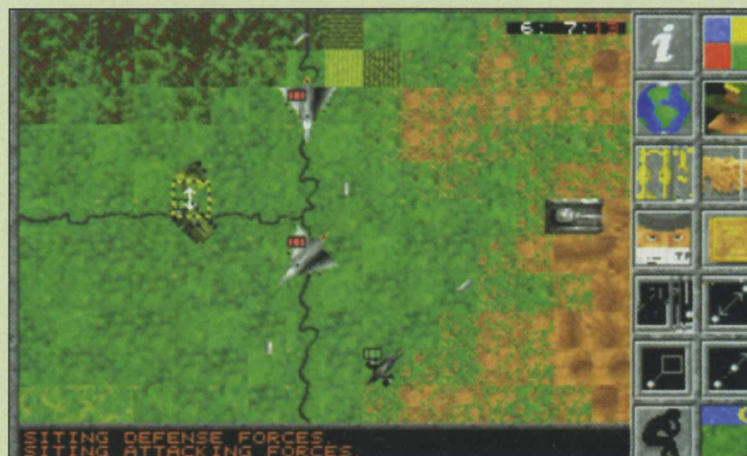
Techniquement, Stonekeep est donc la concrétisation du très haut niveau acquis par les programmeurs d'Interplay. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, de sa longévité et de toutes ces choses, nous ne pouvons pas encore en parler. Mais comptez sur nous pour suivre le produit de près, et pour vous proposer une bonne grosse preview bien détaillée dès le mois prochain.



IMPRESSIONS

Spécialisé dans les simulations et les wargames en tous genres, Impressions a encore profité du CES de Chicago pour nous annoncer deux nouveaux titres à paraître avant la fin de l'année. Ceci, couplé avec les autres titres en cours que nous vous avons présentés précédemment, promet un bon gros catalogue de fin d'année pour Impressions.



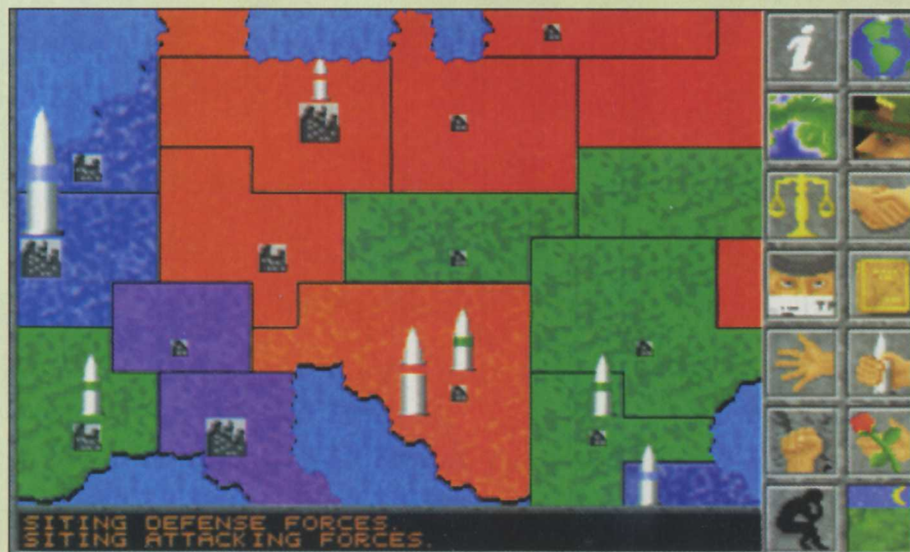


GLOBAL DOMINATION

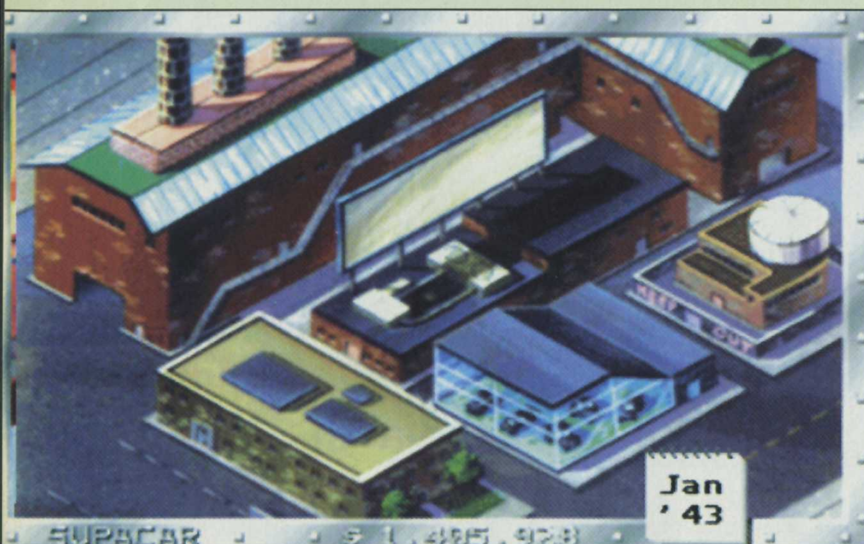
Standard: PC
Sortie: SEPTEMBRE

Il y a de grandes chances que vous ayez déjà fait une partie de Risk, le jeu de plateau, dans votre vie. En tout cas les programmeurs d'Impressions, eux, ont dû y jouer pas mal de temps, à tel point qu'ils ont eu envie d'en créer un clone sur ordinateurs. Le mot clone est d'ailleurs plutôt injuste, puisqu'ils ont rajouté toutes sortes de nouveautés qui font que Global Domination va beaucoup plus loin que Risk.
Le joueur se retrouve donc à la tête d'une armée composée, au départ, d'une poignée de troupes. Chacune à ses caractéristiques et remplit une fonction bien précise. Le but est, bien sûr, de conquérir le maximum de territoires possible, d'envahir les pays non défendus militairement parlant, ou d'agresser directement les troupes dirigées par l'ordinateur.
Pas forcément par ce dernier d'ailleurs, puisqu'il est possible de jouer à deux, attention, pas sur le même clavier, mais par modem. Joie et bonheur intense, les jeux à deux sont les meilleurs. Surtout les wargames. Car Global Domination est aussi un wargame, même s'il commence comme un jeu de stratégie. Quand deux unités entrent en conflit, il est possible de zoomer la carte et de voir la décomposition de chaque unité en ses différents corps d'armée. Reste alors à déplacer, en temps réel, l'infanterie, les chars, l'aviation, pour envoyer le tout sur la tronche de votre adversaire. Si vous voulez jouer sans cet aspect wargame, il est possible de le désactiver, et Global Domination reste à un niveau uniquement stratégique.
De nombreux niveaux de jeu, de réflexion différents sont disponibles pour l'ordinateur. Et si vous en avez ras-le-bol de jouer sur la carte du monde, Global Domination dispose d'une option qui vous génèrera des cartes aléatoires. A vous la conquête des mondes extra-terrestres.









DETROIT

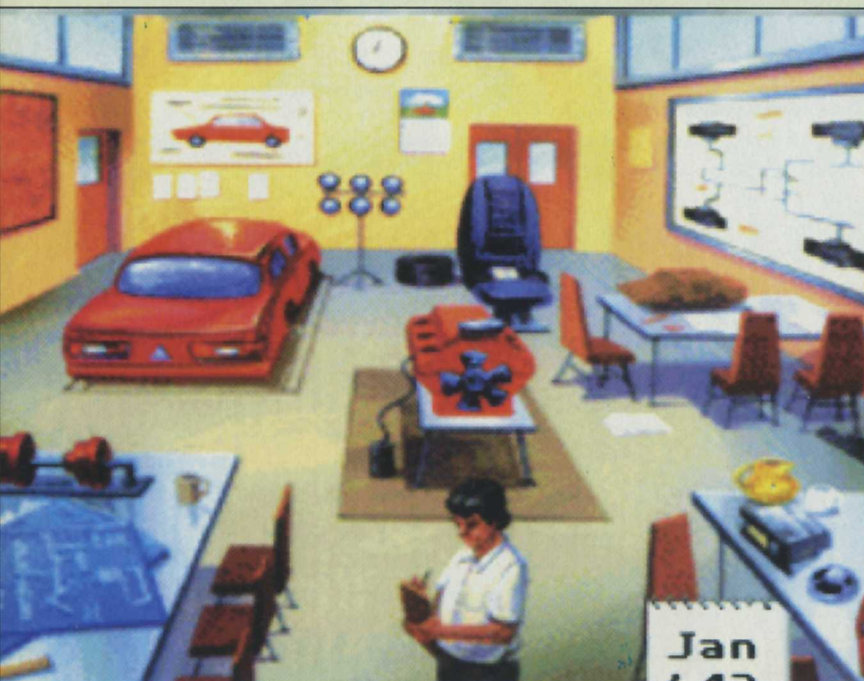
Standard: PC
Sortie: NOVEMBRE

Ce soft au thème très original n'en est qu'au tout début de son développement. Detroit vous propose de gérer totalement une usine de production automobiles. Vous contrôlerez tous les aspects, aussi bien le côté financier et gestion, que la branche, plus intéressante, de la recherche scientifique et technologique.

Le jeu démarre en 1908 et se termine en 2008, si vous réussissez à faire tenir la société jusque là. Vous pouvez créer vos propres voitures, celles qui hantent vos rêves, et les lancer sur les chaînes de production.

Entièrement géré à la souris, avec un système de curseur et de clicks, Detroit est extrêmement maniable et accessible. Vous êtes le président de la compagnie, vous décidez et vous contrôlez tout, même les campagnes publicitaires à la télé ou à la radio.

Mais vous n'êtes pas seul dans le jeu, 3 adversaires se lanceront sur les mêmes marchés que vous dans le seul but de vous couler. Ils peuvent être gérés par l'ordinateur, ou par des joueurs humains. Une version modem est actuellement à l'étude. Detroit s'annonce comme un soft très original. Les écrans que nous avons pu voir sont, en plus, tout à fait agréables.



SSI

Depuis 1979, date de sa création, la société SSI s'est toujours spécialisée dans le jeu de rôles-aventure, à de rares titres près. Les softs prévus pour la fin de l'année ne démentiront pas cette règle. Avec toujours un très fort goût de Donjons & Dragons.

STRONGHOLD

Standard: PC
Sortie: AOUT



Dans des mondes tout droit tirés des pires délires Donjons & Dragonesques, Stronghold vous propose, rien que ça, de bâtir des empires. On se retrouve alors avec un mélange de jeu de stratégie et de rôles tout à fait original.

Mais ne vous attendez pas à un jeu rempli de menus rébarbatifs et de tableaux très laids vaguement parsemés de graphismes, Stronghold est bourré d'animations, de sprites et de décors variés. Le joueur dirige une équipe de 5 hommes qu'il choisit au départ, en se fiant à leurs compétences, leurs spécialités et leurs caractéristiques. Il donnera à chacun de ses hommes une fonction distincte pour mieux gérer l'évolution de son royaume. Au départ, vous contruisez une bâtisse à peine plus évoluée qu'une cabane de brindilles, mais au fur et à mesure de votre développement, vous arriverez peut-être jusqu'au château puissant qui assoira votre





suprématie sur tout le territoire.
Il faut donc gérer des aspects économiques -développer l'agriculture et le commerce- et stratégiques, en allant combattre vos voisins qui tentent, comme vous, de construire leur empire. Des digitalisations de voix s'occupent, avec une musique permanente et des bruitages, d'installer l'ambiance sonore.

FANTASY EMPIRES

Standard: PC
Sortie: SEPTEMBRE

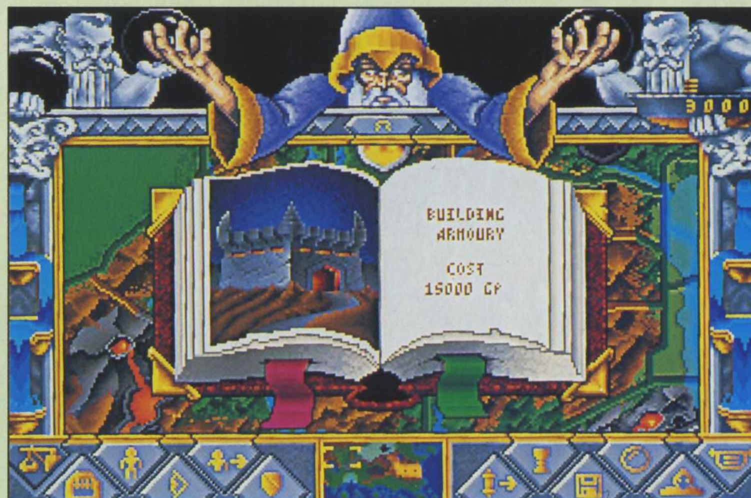


Vous voilà directement promu leader incontesté, et magicien, contrôlant un royaume tout entier. Plein d'ambition et d'espoirs mégalomaniques, vous vous lancez alors dans une vaste guerre contre les royaumes voisins. Fantasy Empires, tout comme Stronghold, est un jeu de stratégie se déroulant dans un monde typique de Donjons & Dragons. La plupart des races que l'on a l'habitude de voir dans ces jeux de rôles sont présentes: humains, elfes, nains, orques et compagnie.





Les sorts, les potions et formules magiques tiennent une place primordiale dans le jeu, n'oublions pas que vous êtes un magicien. Vous les utiliserez abondamment pour faire tomber les pires catastrophes sur les forteresses et les hommes de vos adversaires. Vous contrôlez également des hommes et, à l'aide de quelques clicks, vous les envoyez combattre. Au passage, le joueur peut créer des héros qu'il enverra en quête d'objets magiques qui augmenteront votre pouvoir.



Jusqu'à 5 joueurs humains peuvent jouer simultanément à Fantasy Empires, chacun prend un royaume et tente d'écraser ses adversaires, qu'ils soient dirigés par l'ordinateur ou par un copain. Des séquences d'action permettent de résoudre les combats entre les personnages, en mode multi-joueurs, l'écran se divise alors en deux pour que chacun ait sa fenêtre.
Avec un thème original et une réalisation, pour l'instant réussie et prometteuse, Fantasy Empires est l'un des produits SSI à surveiller du coin de l'œil.

EN BREF



Clash of Steel, prochain wargame SSI devrait être disponible aux States vers la fin juin. Le soft n'est pas sans ambition puisqu'il vous permettra de retracer l'ensemble de la seconde guerre mondiale. Des principes classiques, avec symboles pour les armées, cartes vues d'au-dessus et toute la clique, Clash of Steel offre tout de même des graphismes VGA très colorés.

NOVALOGIC

Novalogic s'est d'abord construit une solide réputation dans le milieu professionnel, en développant des softs pour de nombreuses compagnies, avant d'obtenir la reconnaissance directe du public. Novalogic édite pour son propre compte depuis le très hautement reconnu Comanche Maximum Overkill. Ses prochains titres à venir assoiront définitivement son image d'éditeur leader et novateur.



WOLFPACK

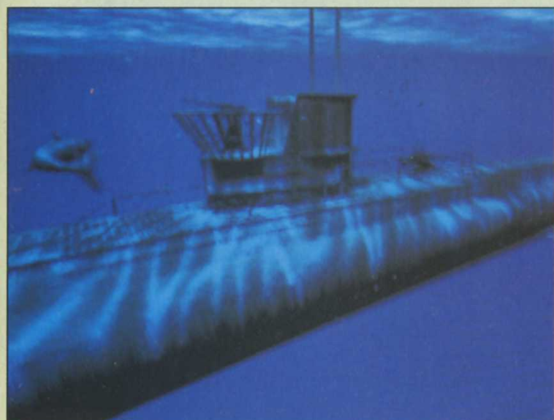
Standard: PC CD ROM - PC
Sortie: SEPTEMBRE

Ce soft est en fait un rajeunissement, une modernisation d'un titre déjà best-seller sur de nombreuses machines. Wolfpack, développé par Novalogic bien sûr est, en effet, sorti chez Mirrorsoft il y a plusieurs années. Le but de cette nouvelle version est d'ajouter tout ce que permettent les techniques actuelles de graphismes 3D au programme original.

De nombreuses scènes cinématiques de toute beauté ont été ajoutées au jeu, nous vous présentons d'ailleurs des photos de la scène d'introduction. Avec des pages en plein écran, entièrement animées avec des graphismes à la 3D et aux textures impressionnantes, Wolfpack a de quoi éblouir les yeux les plus blasés. La mer s'agite, les vagues s'étendent à perte de vue, l'écume gicle, le ciel se charge de plus en plus. D'immenses navires apparaissent, fendent l'eau; la caméra plonge et rejoint les déplacements d'un sous-marin. Les effets de lumière sur la carapace sont absolument époustouflants. Ces scènes extrêmement réalistes apportent une dimension supérieure au jeu.

De nouvelles musiques seront également inscrites sur le CD et accompagneront le jeu avec de véritables symphonies puissantes et majestueuses. Ces dernières ont été réalisées dans un véritable studio d'enregistrement.

Sans être une véritable nouveauté, ce nouveau Wolfpack décidera sûrement ceux qui ne possédaient pas encore l'original, à se décider pour ce grand classique.





ARMORED FIST

Standard: PC
Sortie: FIN 93

Nous vous avons déjà présenté ce jeu dans les previews, il y a quelques mois. Rappelons qu'il s'agit d'un simulateur de combats de chars utilisant la technique d'affichage Voxel développée par Novalogic. Le moteur d'affichage de Armored Fist est, en fait, la version supérieure utilisée pour Maximum Comanche Overkill. Toujours aussi rapide, mais avec des graphismes plus fins et, surtout, lissés quand les objets sont très près. Ce qui évite les effets de gros carrés de couleurs qu'on pouvait avoir dans Comanche, par exemple. Les engins qui se déplacent à l'écran ont évolué également. En plus du fait qu'il s'agit maintenant de chars et plus de tanks, ils sont aussi plus détaillés, plus réalistes. Les programmeurs de Novalogic bossent depuis 3 ans sur Armored Fist, ils ont





retardé sa sortie pour améliorer encore le logiciel et marquer une véritable évolution, une progression entre Comanche et ce jeu.
Le joueur pourra piloter, au choix, des tanks Américains ou Russes; mais attention des tanks futuristes, beaucoup plus performants que ceux qui existent actuellement dans les entrepôts de ces deux armées. Un éditeur de missions sera directement intégré au jeu et permettra de constituer ses propres campagnes.

COMANCHE: MISSION DISK#2

Standard: PC
Sortie: SEPTEMBRE

Si vous avez terminé toutes les missions de Maximum Comanche Overkill les doigts dans le nez, si la première disquette de Mission Disk a subit le même sort, alors peut-être que ce deuxième supplément résistera plus longtemps. Plus qu'un simple Data-Disc contenant de nouvelles missions pour le maintenant très célèbre simulateur d'hélicoptère, ce Mission Disk#2 modifie carrément le cœur du programme. Ainsi, l'Intelligence Artificielle de l'ordinateur est beaucoup plus évoluée et vos adversaires se déplaceront de façon plus réaliste et surtout plus agressive.
Les nouvelles missions en elles-mêmes vous enverront dans d'autres décors, au- dessus d'énormes rivières ou même d'un océan, par exemple. Vous allez affronter de nouveaux ennemis également, notamment les bateaux lance-missiles Russes OSA II, et autres tanks M1. Plus dur, plus réaliste, Comanche Mission Disk#2 est aussi plus riche que son papa.
Maximum Comanche Overkill s'est vendu comme des petits pains, l'un des plus gros succès de l'année, sans aucun doute. Plus de 200 000 unités traînent dans les mains et dans les disques durs des utilisateurs. Comanche: Mission Disk#1 a donc un large public qui s'ouvre à lui.





PORTRAIT FLASH DE JOHN GARCIA, PRESIDENT DE NOVALOGIC.

Depuis 1985, date de création de la boîte, Novalogic a développé de très nombreux jeux, dont un bon tas de hits pour toutes sortes de maisons d'éditions. Ce n'est que depuis peu, et avec la sortie du magnifique Maximum Comanche Overkill, que Novalogic met son nom en avant et se place en véritable éditeur.

Nous avons rencontré John Garcia, président et fondateur de Novalogic, au Salon de Chicago, lors de la présentation de Wolfpack sur CD.

John a étudié les techniques d'animation classiques au London Film School pendant de nombreuses années, avant de revenir aux Etats-Unis pour travailler sur la réalisation d'un film. Mais John est aussi passionné par l'informatique et par les jeux videos, et se lance dans la programmation. Il est l'auteur de plusieurs conversions célèbres, notamment de l'adaptation de Zaxxon sur Apple II, même s'il avoue ne plus toucher à la programmation maintenant.



Plus tard, il monte Novalogic et s'entoure de programmeurs ayant déjà beaucoup de métier. Novalogic se spécialise dans la conversion et travaille avec de grandes boîtes comme Sega US, Broderbund, Electronic Arts, Data East ou encore Taito. Sans le savoir, vous avez déjà croisé de nombreux softs Novalogic.

Novalogic n'est composée que de 20 personnes. Pour John Garcia, une structure réduite permet une plus grande complicité entre les individus. Les gens bossent mieux ensemble quand ils se connaissent bien, c'est pour cela que nous ne travaillons maintenant plus qu'avec des équipes internes. La plupart des graphistes de Novalogic sortent d'écoles ou de sociétés spécialisées dans l'animation, ce qui explique cette qualité des graphismes, des scènes cinématiques, et ce souci de l'animation rapide et réaliste.

«Nous avons vendu le moteur de notre technique Voxel à d'autres sociétés d'édition, ce qui ne nous empêchera pas de l'améliorer en permanence", nous déclare John Garcia. Ainsi d'autres jeux utilisant cette technique impressionnante, toujours plus rapide et aux graphismes toujours plus fin, verront le jour prochainement chez Novalogic.

Mais l'éditeur ne se contente pas de travailler sur la réalisation de softs pour PC; «nous travaillons actuellement dans le domaine de la réalité virtuelle avec Sega», nous glisse John, «nous avons aussi de sérieux contacts de travail avec des constructeurs comme INTEL». On peut s'attendre à un développement important des activités de Novalogic, dans un avenir très proche; les choses s'accélèrent en ce moment. «Notre technologie Voxel va bientôt être utilisée pour la réalisation d'une borne d'arcade. Nous avons licencié notre savoi- faire», ajoute John Garcia, qui peut avoir le sourire pour l'avenir de sa société.

Maintenant, Novalogic se lance dans le monde du CD-Rom, avec Wolfpack en ouverture de gamme. On peut attendre des titres particulièrement impressionnants quand on voit les prouesses que réalise déjà Novalogic sur disquettes.

John Garcia a de nombreux projets pour ses futurs jeux, même si l'un d'eux n'est «pas encore techniquement réalisable sur les machines actuelles. J'attendrai.»

DYNAMIX

Ce membre de la famille Sierra se retrouve de plus en plus souvent sur le devant de la scène. Les softs Dynamix sortis cette année étaient déjà excellents, mais ceux annoncés pour la fin de l'année ou l'année prochaine promettent encore plus.

GRAUE WÖLFE

Standard: PC
Sortie: NOVEMBRE



Le design de ce nouveau titre Dynamix a été réalisé par Michael Jones, l'auteur de cette simulation de sous-marins extrêmement célèbre: Harpoon. L'action de Graue Wölfe se déroule durant la seconde guerre mondiale, alors qu'Adolf Hitler a lancé son vaste plan de contrôle des fonds marins. 1000 U-Boats écumaient les mers et les océans du monde entier, chassant impitoyablement tous les navires Alliés.

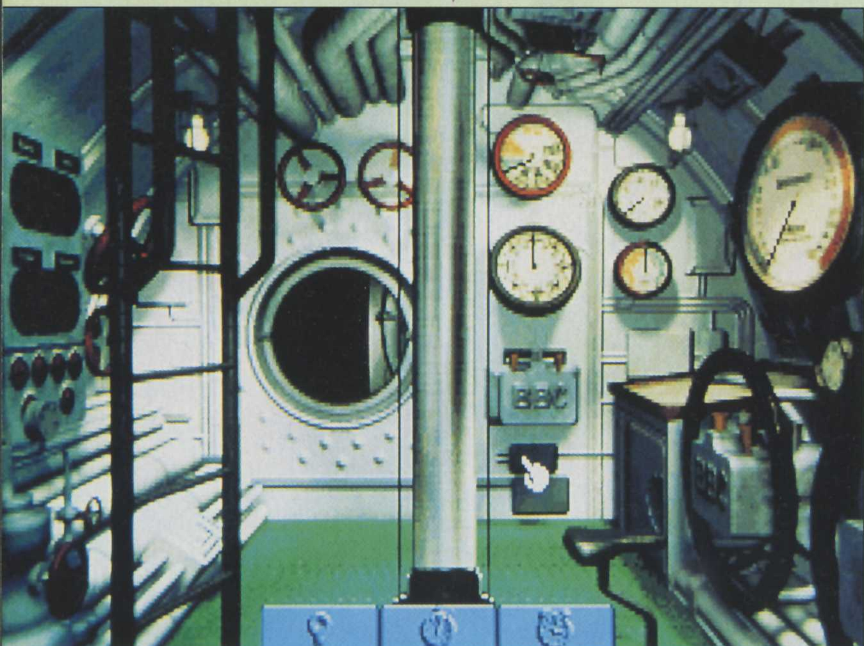
Dans Graue Wölfe, vous avez la possibilité de prendre le contrôle de l'un de ses U-Boat Allemand, ou bien de jouer dans le camp allié, à la surface, à bord d'un navire de combat.

Simulateur utilisant des techniques d'affichage et d'animation très évoluées, Graue Wölfe est tout à fait étonnant graphiquement parlant. La mer, notamment, est entièrement mouvante, avec ses vagues, son écume et ses remous. Les bateaux se déplacent et tanguent de façon réaliste. Le tout est à la limite de donner le mal de mer, c'est dire.

Les autres écrans, ceux où l'on voit l'intérieur des sous-marins ou des bateaux, sont très riches également, et manipulés à l'aide d'un curseur qui permet de cliquer. Salle des machines, périscope, salle radio ou cartes de repérage, tous les ingrédients sont là.

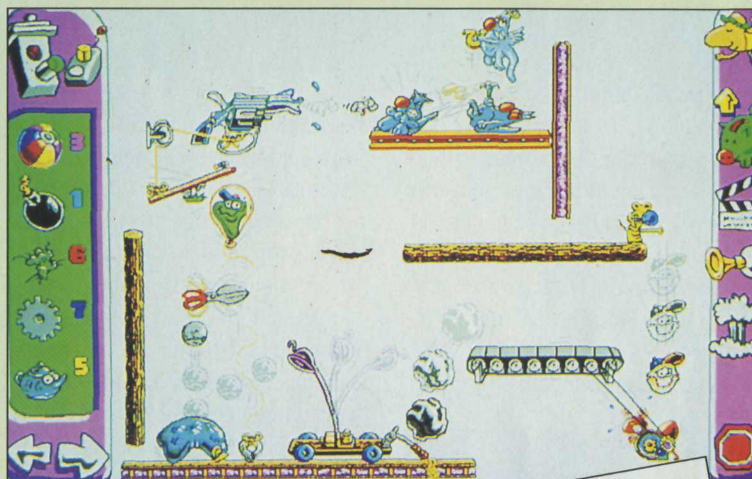
Réalisé par les créateurs de Red Baron et de Aces of the Pacific, Graue Wölfe fera l'objet d'une grosse preview dans Joystick quand le jeu aura encore évolué.





INCREDIBLE TOONS

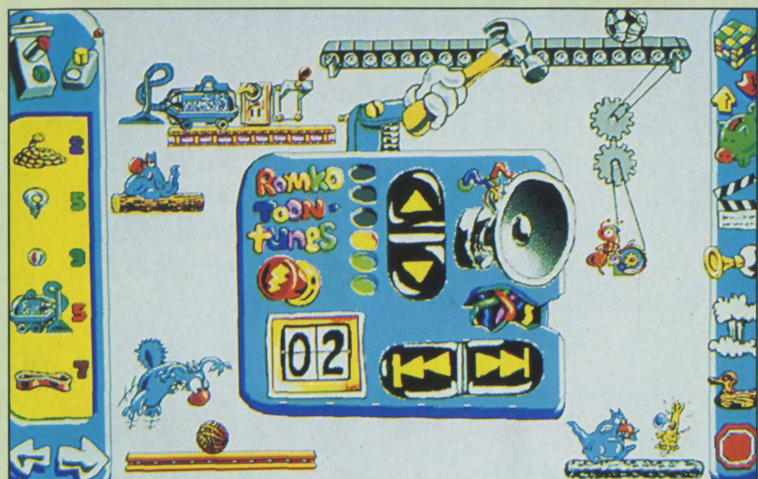
Standard: PC
Sortie: OCTOBRE



Il y a maintenant pas mal de temps, Dynamix créait et lançait sur le marché The Incredible Machine. Le jeu, extrêmement original et très amusant, s'est particulièrement bien vendus. Du coup, quelques mois après, Dynamix sortait un data-disc contenant plus de graphismes, ainsi que des niveaux supplémentaires. Dynamix ne s'arrêtera pas en si bon chemin puisque voici un membre supplémentaire à cette famille naissante qu'est Incredible Machine.



Rappelons rapidement le principe efficace d'Incredible Machine. Dans des tableaux où sont placés des objets aussi divers que tarés, le joueur doit remplir différentes missions: mettre un ballon dans un panier, libérer des animaux, etc.. Pour cela, il doit créer une véritable machine où les objets s'actionnent chacun leur tour, déclenchant les suivants. Un marteau pousse un ballon, qui tombe sur un interrupteur, qui actionne un tapis roulant qui amène un autre ballon jusqu'à un panier.



COKTEL VISION

Aux Etats-Unis, les produits Coktel Vision sont distribués par Sierra, signe de la haute estime que portent les Américains sur les softs de l'éditeur Français. Coktel a profité du Salon de Chicago pour présenter Inca 2 et Goblin 3, ses deux prochaines réalisations.

Gagné, par exemple.
Incredible Toons reprend exactement ce principe, modifie et améliore légèrement l'interface avec l'utilisateur et, surtout, intègre des graphismes et des animations dignes des cartoons les plus cinglés de Tex Avery.
Des tonnes d'objets nouveaux, donc, dans des tableaux encore plus loufoques que ceux d'Incredible Machine premier du nom.

INCA 2

Standard: PC CD ROM
Sortie: DECEMBRE 93

Si vous n'avez jamais entendu parler d'Inca, vous sortez forcément d'une longue hibernation qui vous a fait manqué tous les évènements micros depuis de nombreux mois. Ce jeu Coktel Vision a attiré l'attention, à l'époque de sa sortie, pour la qualité de ses graphismes. Il s'agissait aussi de l'un des tous premiers jeux CD-Rom qui utilisait réellement ce support différemment que des disquettes. Les décors entièrement en 3D, avec des surfaces, et la bande son de qualité CD musicale classique avaient fait sensation.

RAYMOND E.FEIST

L'ÉCRIVAIN QUI SE CACHE DERRIERE BETRAYAL AT KRONDOR

Dynamix nous avait réservé une surprise pour ce CES de Chicago, en invitant les journalistes à rencontrer Raymond E.Feist. Cet écrivain américain, auteur de nombreux best-sellers, a travaillé en collaboration avec Dynamix pour le développement de Betrayal at Krondor. Le jeu reprend le monde et les personnages créés par Raymond E.Feist dans ses bouquins, le tout dans une aventure originale.

Raymond E.Feist nous parle de son expérience avec Dynamix, de ses livres et de ses projets.

«Ce n'est pas la première fois que je travaille sur un projet lié au monde du jeu. A la fin des années 70, j'ai collaboré avec une compagnie d'édition de jeux de rôles classiques. Par la suite, mes livres ont développé les mondes que nous avions créés pour ce jeu.

Comment est tombée cette collaboration avec Dynamix, et comment s'est déroulé le travail?

J'ai été contacté directement par Dynamix. Le principe était de leur donner l'autorisation d'utiliser tout ce qu'il y a dans mes bouquins: le monde, les personnages et même des éléments des histoires. A partir de là, ils ont écrit un script qu'ils m'ont envoyé pour que je l'étudie. J'y ai inscrit des annotations, y ai rajouté des évènements, mais déjà, l'idée était parfaitement posée et, dans la lignée de la saga décrite dans mes bouquins. Le script a demandé 4 mois pour être complètement bouclé, 4 mois de conversations téléphoniques pour régler tous les détails. Ensuite, la programmation du jeu a commencé. Là, je n'avais plus rien à apporter.

Quel effet cela vous fait quand vous jouez à Betrayal at Krondor? Voir des personnages que vous avez créés sur papier se mettre à vivre.

Se faire tuer par des personnages ou des situations que l'on a créés dans un livre est une expérience très étrange pour un écrivain. Cela m'arrive quand je joue à Betrayal. Certains aspects du jeu, graphiquement parlant, sont très proches de ce que je peux imaginer quand j'écris. Le programme de Dynamix est très puissant, il donne vraiment vie au monde. Au bout d'un moment, on oublie les aspects techniques, on oublie qu'on manipule une souris et qu'on se trouve face à un écran, pour plonger complètement dans le monde. Au niveau de l'évasion, le jeu réussit à aller aussi loin qu'un livre. On demande à un livre de nous transporter, un logiciel lui, nous donne une aire de jeu. La sensation de liberté est fantastique.



Etes-vous prêt à renouveler l'expérience? Allons-nous voir d'autres jeux tirés des mondes de Raymond E.Feist?

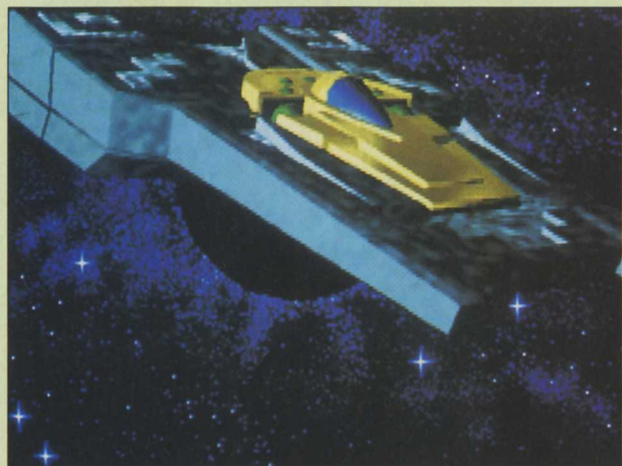
Il y a de grandes chances, tout s'est bien passé pour Betrayal at Krondor, et l'expérience était enrichissante. Je serais très heureux de voir un autre jeu Dynamix se déroulant dans les mondes que je décris dans mes livres. Le résultat de ce premier essai est vraiment satisfaisant. Il y a tellement de jeux qui disent s'inspirer de livres, ou d'œuvres d'auteurs, mais qui, a l'arrivée, n'offrent qu'un petit jeu d'arcade où l'on doit tirer sur des méchants. Si l'expérience se renouvelle, je souhaite m'investir davantage dans l'élaboration du scénario du jeu.



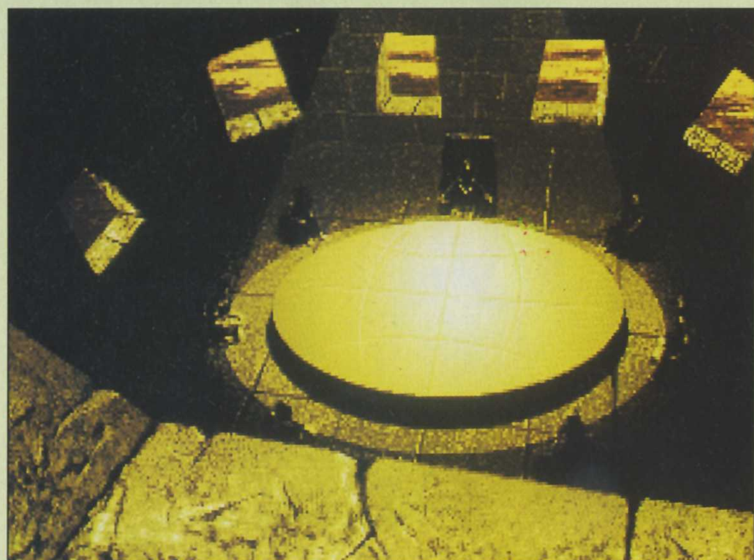
Raymond E. Feist (à gauche) et John Cutter, designer du jeu Betrayal at Krondor.



Entre temps, les programmeurs, les graphistes et tous les membres de Coktel Vision ont continué à travailler comme des dingues, et Inca 2 s'annonce encore plus beau que son prédécesseur. Les vaisseaux sont beaucoupl plus fins, plus riches et plus beaux. Ils sont recouverts de textures variées et impressionnantes. Les personnages qui feront rebondir le scénario, comme dans le premier Inca, apparaitront en incrustation video. Pour ce qui est du jeu lui-même, il proposera un subtil mélange d'arcade et d'aventure, avec encore plus d'énigmes tordues à résoudre.



Cette fois, le héros n'évoluera pas que dans le monde des Incas, mais rencontrera d'autres civilisations, d'autres peuples, dans un scénario où époques passées et futures se côtoient.



SIERRA

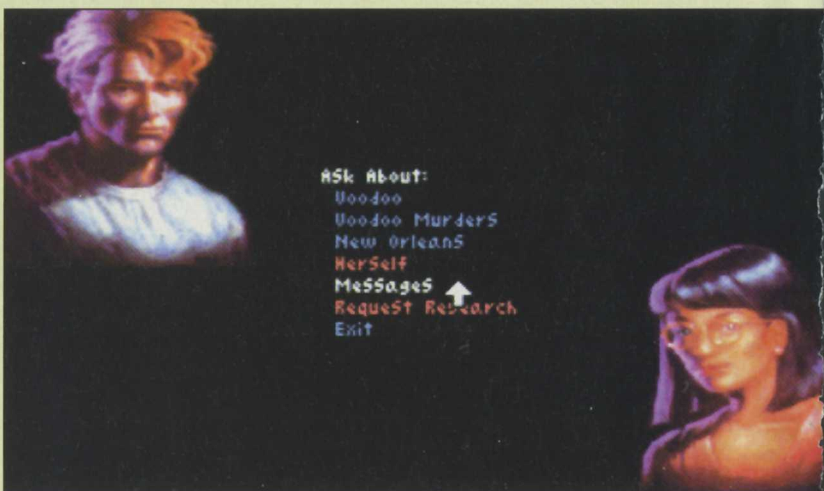
La politique Sierra évolue et suit le mouvement des technologies. Désormais, tous les jeux Sierra seront pensés dès le départ pour le CD-Rom, même si les versions disquettes sortiront en premier. L'éditeur se prépare donc à faire le grand saut sur ce nouveau support, et sortira également tousces nouveaux titres sur la machine 3DO.

GABRIEL KNIGHT

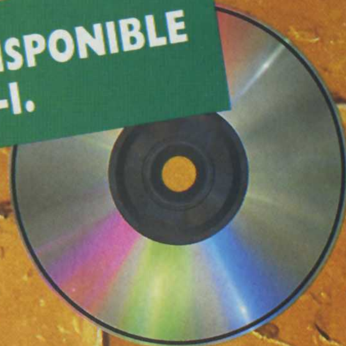
Standards: PC - PC CD - MAC - MAC CD
Photos: PC
Sortie: FIN 93 - CD COURANT 94



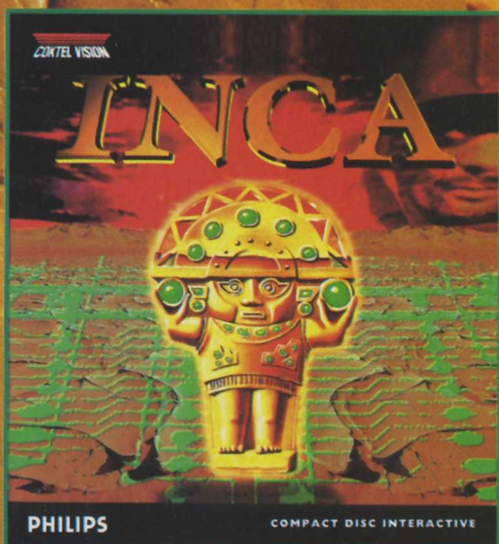
Le moment est émouvant, voici l'annonce de la naissance d'une nouvelle série Sierra. Gabriel Knight pose la première pierre.
Dans un monde, et avec des graphismes beaucoup plus réalistes que les autres productions Sierra (mais en laissant tout de même place au fantastique), Gabriel Knight lance le joueur dans un thriller au lourd suspense. L'aventure commence avec une longue scène cinématique, entièrement graphique et sonore, où l'on voit un cauchemar du personnage principal se dérouler. La plupart des éléments de ce cauchemar paraîtront incompréhensibles au départ, mais s'éclairciront pour le joueur au fur et à mesure qu'il avancera dans le jeu.
Gabriel, le héros, un enquêteur amateur, se voit lancé dans la trajectoire de terribles forces du mal. Gabriel va enquêter sur une série de meurtres rituels atroces, et découvrira bientôt le lien entre les évène-



Si les Incas voyaient ça !

















Inca, c'est à voir absolument !
C'est un grand spectacle interactif avec une qualité d'images et une musique originale exceptionnelles. Dans le rôle de El Dorado, vous allez vivre d'incroyables scènes d'aventures et d'actions qui font appel à tout votre bon sens et à toute votre adresse. Vous devrez retrouver les trois pouvoirs des Incas afin que l'empire renaisse... Une aventure intemporelle inoubliable à vivre avec Philips sur CD-i

PHILIPS, C'EST DÉJÀ DEMAIN.

COKTEL VISION







PHILIPS



ments et les cauchemars qu'il ne cesse d'avoir chaque nuit. Bientôt, une histoire d'amour tragique qui s'est déroulée 300 ans plus tôt, viendra se mêler à la complexité des évènements.
Le scénario de Gabriel Knight est extrêmement poussé, les personnages ont une consistance, et de véritables rebondissements viendront faire virer l'histoire. l'ambiance du jeu est très prononcée, avec des graphismes superbes, aux décors et aux bâtiments ouvertement néo-gothiques.
De véritables énigmes attendent le joueur, pas de simples "prendre objet - poser objet - ouais j'ai gagné". Dans la version CD, des voix viendront remplacer les textes des dialogues.

LEISURE SUIT LARRY 6

Standard: PC
Sortie: FIN 93



Sans aucun doute l'un des héros micro les plus célèbres, Leisure Suit Larry reprend du service. Dans sa prochaine aventure, la sixième, il rencontrera encore plus de femmes que dans les épisodes précédents. Infatigable Larry, toujours à courir le jupon, même quand il sera vieux, très vieux, en fauteuil roulant dans une maison de retraite, il continuera à mettre la main aux fesses de l'infirmière qui viendra lui donner sa bouillie.
Cette fois, Larry se dore la pilule dans une station thermale, les yeux sans cesse en mouvement pour repérer les demoiselles, ou pour trouver un coin idéal pour mater. Saleté de pervers ce Larry. Mais rassurez-vous, il continuera à en prendre plein la tronche, vestes et râteaux continueront à être son lot quotidien.
L'humour développé dans les précédents épisodes est toujours là, et les amateurs savent déjà à quoi ils s'attendent.
Quelques changements techniques sont entrés dans le monde de Larry. Les icones et les textes sont maintenant affichés en haute résolution, ainsi que certains dessins, notamment les portraits de demoiselles quand Larry entre dans les dialogues.
Pour en savoir plus, je vous invite à foncer dans le dossier Sierra préparé par Calor et Derek, quelques pages plus loin.

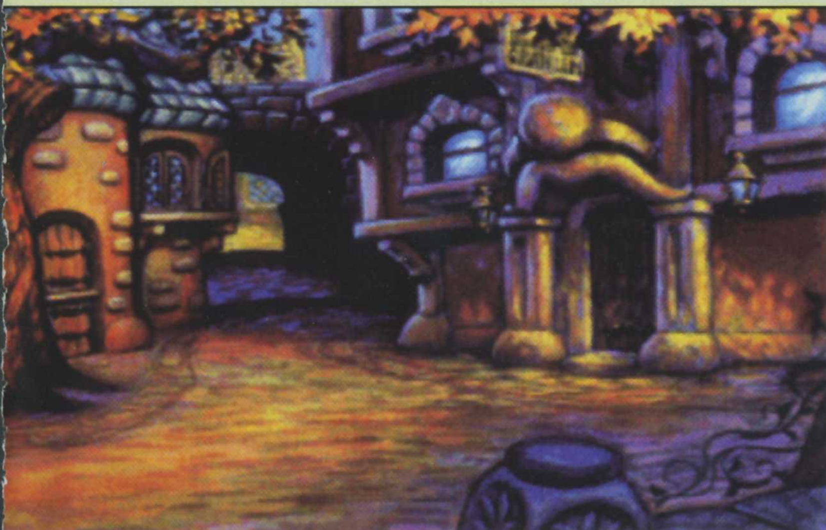


QUEST FOR GLORY: SHADOWS OF DARKNESS

Standard: PC - PC CD
Photos: PC
Sortie: NOVEMBRE



Hop, pas de jaloux! Si les amateurs de Larry ont droit à un nouvel épisode mettant en scène leur héros, il faut que les fans de Quest for Glory soient servis également.
L'histoire de ce nouvel épisode envoie le héros en Transylvanie. Les habitants du coin, tout le monde le sait, ont d'étranges coutumes: la nuit, ils mettent des capes noires, se foutent de la gomina et se coiffent les cheveux en arrière, se laissent pousser les dents et vont faire les guignols dans la campagne.
Une grosse nouveauté technique fait son entrée dans Quest For Glory, le soft gère maintenant les effets de lumière. Le résultat est splendide, le personnage se déplace avec une torche, tandis que les murs s'éclairent et se découvrent par portions. Des effets de transparence ont été ajoutés également et sont utilisés pour certains affichages: voiles, rideaux, ou même fantômes qui tentent de croquer notre héros.
Si le personnage est amené à se battre contre des créatures, l'écran zoome alors sur les protagonistes pour que l'on puisse bien profiter du combat.
Les graphismes sont toujours aussi réussis, les bruitages et les musiques renforçant puissamment l'ambiance du jeu. Comme pour les autres produits Sierra, la version CD-Rom n'affichera plus de textes de dialogues, mais sera entièrement parlante.



EN BREF

King's Quest 6 sur CD-Rom arrive très bientôt, il sera disponible cet été. Entièrement parlant, celui-ci s'adresse malheureusement aux anglophiles. Les animations des visages quand les personnages parlent sont parfaitement synchros avec les voix, les lèvres bougent de façon réaliste. A noter que la voix du héros du jeu a été enregistrée par l'acteur qui avait doublé la voix d'un autre héros, celui de La Belle et la Bête de Disney.

ICOM

Fondé en 1985, Icom s'est tout de suite spécialisé dans le développement de logiciels CD-Rom. Connu pour sa série des Sherlock Holmes, Icom se lance maintenant dans d'autres histoires, d'autres thèmes qui reprennent le même principe de base. Le public appréciera, et semble déjà apprécier puisque les 3 jeux Sherlock réunis se sont vendus à 360 000 exemplaires.

DRACULA UNLEASHED

Standards: PC CD - MAC CD
Photos: PC
Sortie: OCTOBRE-NOVEMBRE

Fidèle à sa réputation, Icom prépare actuellement un jeu d'aventure où toutes les scènes sont constituées de véritables petits films, réalisés spécialement pour le jeu. L'ambiance qui se dégage de ce genre de softs, quand ils sont bien faits et c'est le cas avec Icom, est tout de suite percutante; on pouvait le voir avec la série des Sherlock Holmes.
Je ne vous ferai pas l'affront de vous préciser que Dracula Unleashed raconte une histoire de vampires, et





je ne prendrai pas le temps de préciser que les croix, les gousses d'ail, les fioles d'eau bénite et les pieux en bois vont peupler les pièces du jeu.
Grand intérêt de Dracula Unleashed, l'aventure se déroule entièrement en temps réel, tous les personnages agissent de leur côté, suivent leur propre rythme et leur propre emploi du temps. A 10h10 untel sera devant l'église, mais à 10H15 il sera au café du coin en train de se bourrer la gueule. L'enquête du joueur n'en est que plus difficile, puisque chaque minute est comptée et qu'à tout moment, il est possible de rater un évènement important.
Les acteurs engagés pour tourner les films sont de véritables acteurs, c'est agréable, ils jouent plutôt bien et l'on a pas l'impression de voir le graphiste déguisé en concierge ou le fils du patron d'Icom tentant de tenir le rôle de la vierge effarouchée. Du travail de pro.
Détail amusant et qui donne tout son crédit et son réalisme au soft, les scènes changent selon les objets que vous possédez, ou que vous avez en main. Par exemple, si un personnage entre dans la niche du chien, ou s'il entre dans cette même niche avec une enclume de deux mètres dans les bras, la séquence video change. Je vous laisse imaginer le nombre de films qui ont dû être tournés pour réaliser le jeu tout entier.



INFOGRAMES

L'année passée fut, sans aucun doute, celle de toutes les gloires pour Infogrames. Alone in the Dark, produit acclamé partout, a définitivement marqué les esprits de tous ceux qui ont eu l'occasion de le voir. Au CES de Chicago, Infogrames présentait les premiers écrans, les premières animations de la suite de ce hit international.



ALONE IN THE DARK 2

Standard: PC
Sortie: FIN 93



Si vous êtes un fan complètement accroc à Alone in the Dark, que vous avez du mal à quitter la terrible demeure tant vous vous sentez chez vous en ces lieux, commencez à sauter au plafond et à hurler de joie dès maintenant: Alone in the Dark 2 arrive prochainement.
A Chicago, nous avons pu admirer, un sourire niais nous barrant le visage, une video présentant quelques séquences animées de la suite de ce chef-d'œuvre. Les programmeurs d'Infogrames ont apparemment réussi la performance de faire encore mieux que le premier épisode, techniquement parlant. Les personnages sont plus détaillés, les décors encore plus beaux, et le scénario beaucoup plus riche que dans Alone pre-





mier du nom.
Pour que l'attente de quelques mois soit plus douce, nous vous présentons quelques images.





PHILIPS CDI

Philips présentait de très nombreux titres CDI au CES de Chicago. Nous vous les avions pratiquement tous déjà présentés dans le reportage sur l'ECTS de Londres. Les produits en question ont bien avancé, s'approchent de l'étape finale et prouvent que le CDI, lui aussi, est capable de faire de très bons titres.





The 7th GUEST

Editeur: VIRGIN
Sortie: FIN 93

L'évènementiel 7th Guest arrive donc sur CDI. Nous l'avions entr'aperçu à Londres, mais cette fois, à Chicago, une démo entièrement animée tournait sur une bécane. Allons droit au but et ne faisons pas attendre plus longtemps le lecteur, impatient de savoir ce que peut bien donner ce 7th Guest sur CDI: excellent. Mieux que ça même, 7th Guest sur CDI est largement supérieur à la version PC que nous avons pu tester il y a peu de temps.

Grâce à ses nouvelles fonctions de Full Motion Video (voir encadré), le CDI se paie le luxe d'animer les images de 7th Guest avec une fluidité et une rapidité qui enfoncent très profondément ce que nous offrait la version CD-Rom PC.

Les graphismes en eux-mêmes sont d'une qualité irréprochable. La résolution est très haute, les couleurs superbes. Du coup, 7th Guest prend une autre dimension, et se promène réellement à la frontière du film et du jeu. Un produit qui répond donc parfaitement aux objectifs que se fixe le CDI: l'interactivité.

La maison de 7th Guest, véritable personnage principal du jeu, est toujours aussi inquiétante, remplie de fantômes tous plus tarés les un que les autres, et d'intrigues tordues au possible. Le joueur se déplace de pièce en pièce et tente de résoudre des énigmes de plus en plus complexes. Les mouvements de 7th Guest sont ultra-réalistes, l'image bouge comme dans un film, les objets, les murs, les papiers-peints, tout est superbe.

Enfin, un produit véritablement impressionnant pour le CDI.



CAESARS PALACE BOXING

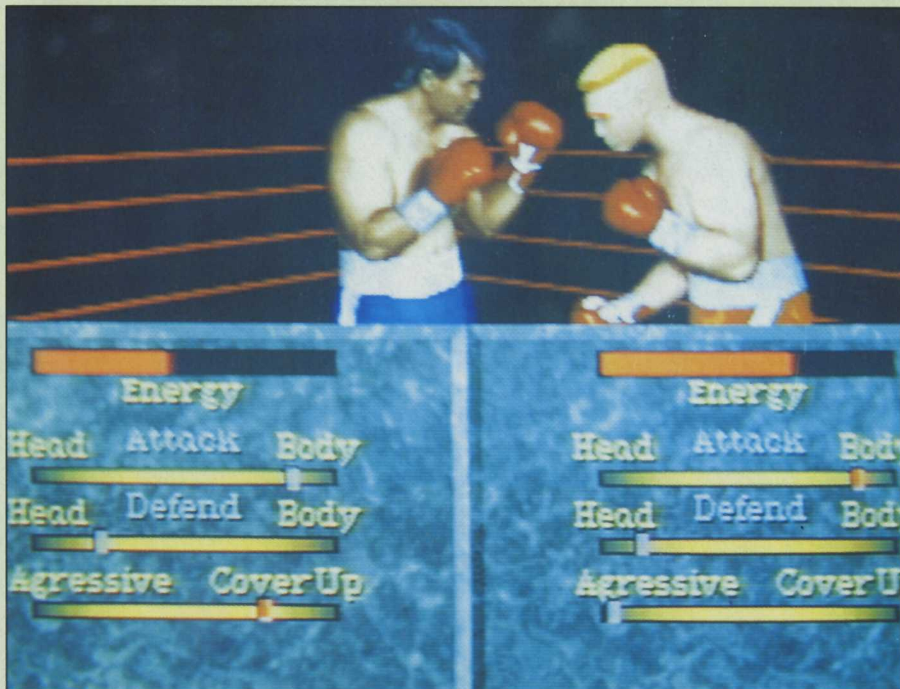
Editeur: VIRGIN
Sortie: FIN 93

Cogne, cogne! Han, Han, mange, prends ça!

Le CDI se transforme en ring pour accueillir de bons gros boxeurs, bien musclés, et décidés à repeindre les spectateurs du premier rang avec le sang de leur adversaire.

Purement action, Caesars Palace Boxing vous permet d'enchaîner les coups en appuyant comme un fou sur les touches de votre manette. Les combinaisons particulières balancent des coups plus puissants ou plus compliqués.

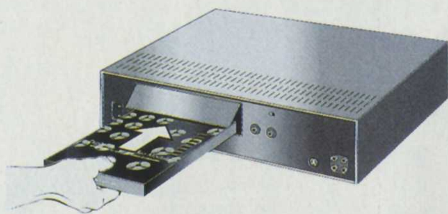
Les graphismes de Caesars Palace Boxing sont très très jolis, très réalistes. Enfin, les graphismes...Les boxeurs, puisqu'il n'y a pas grand-chose de plus, en fait.



Les sons sont à l'image de la violence du jeu, puissants, percutants. De superbes digitalisations que le CDI vous balance en pleine tronche.

Des tas de caractéristiques définissent les performances de chaque boxeur, endurance, force et compagnie. De menu en menu, vous accéderez à toutes les options qui vont lanceront dans les salles d'entraînements ou sur les rings des plus grands tournois.

LE FULL MOTION VIDEO SUR CDI



Mais le stand Philips, à Chicago, ne se contentait pas d'aligner les CDI pour les faire cracher images et sons à longueur de journées, deux lancements d'importance ont été annoncés: la sortie imminente de l'interface Full Motion Video pour CDI, et l'arrivée de films Paramount, toujours pour le CDI.

L'interface Full Motion Video permet au CDI de lire et d'afficher de véritables films, avec une qualité d'image supérieure au VHS avec bande-son qualité CD, bien sûr. Cette interface utilise le système de compression et de décompression MPEG, seul moyen de caser 72 minutes d'images et de sons sur les discs 5 pouces du CDI. Le système MPEG est de plus en plus répandu et devient un véritable standard en matière de compression de données.

Autre annonce directement liée à la première, la Paramount ouvre son catalogue au monde du CDI et du Full Motion Video, justement. Dès la sortie de la cartouche Full Motion Video, quelques titres de la majors seront disponibles sur disques CDI. Sont d'ores et déjà prévus Le Flic de Beverly Hills (avec Eddie Murphy dans le rôle du flic), Apocalypse Now (avec Eddie Murphy dans le rôle de l'hélicoptère) et Top Gun (avec Eddie Murphy dans le rôle du Tom Cruise). De nombreux autres films sortiront petit à petit, mois après mois.

Le Full Motion Video est, bien sûr, utilisable dans toutes sortes d'applications, puisque tout en affichant les images, le CDI peut continuer à recevoir des informations et exécuter des instructions. La preuve: The 7th Guest qui utilise le Full Motion Video pour afficher les images, et qui continue à scruter les mouvements de la manette et à balancer bruitages et autres animations. Les jeux se transforment en véritables films, il n'y a plus de limite de mémoire Ram, ou de temps de calculs infernaux.

La cartouche Full Motion Video se branche le plus simplement du monde, à l'arrière de n'importe quel lecteur CDI. A partir du mois de septembre, la cartouche sera directement intégrée dans les nouveaux CDI fabriqués aux Etats-Unis. En France, la cartouche FMV coûtera environ 1500 Frs.



LE NOUVEL AMIGA CD32

EXCLU JOYSTICK : LA FICHE TECHNIQUE

MICRO-PROCESSEUR

- Motorola 68EC020 cadencé à 14 mHz. 32 bits.

MEMOIRE

- 2 Mo de RAM. Adressage 32 bits.
- 1 Mo de ROM (AmigaDOS multitâche)

DRIVE

- Lecteur CD-Rom, temps d'accès améliorés
- Compatibilité avec les formats CD suivants: Amiga CD32, CD audio, CDTV, CD graphiques, CD-Photo (Kodak)

GRAPHISME

- Composant Advanced Graphics Architecture (AGA) permettant une résolution maximale de 800 par 600, l'affichage de 256000 couleurs simultanées parmi une palette totale de 16 millions, la gestion de sprites codés sur 64 bits.

VIDEO

- Sortie vidéo composite (Pal, Secam, NTSC), sortie antenne, sortie S-VHS.

SON

- 4 voies stéréo
- Convertisseurs digital/analogique sur 8 bits
- Lecture des CD audio
- Sortie casque
- Contrôle du volume sonore

PERIPHERIQUES

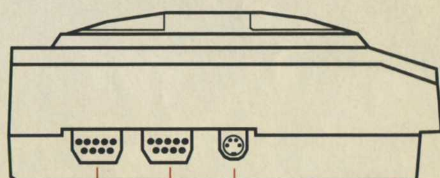
- Manette de jeux 11 boutons
- Deux ports joystick/souris
- Port auxiliaire destiné à connecter un clavier ou d'autres extensions. Commodore parle de gant de réalité virtuelle...
- Port d'extension pour le module supplémentaire "ordinateur Amiga"
- Port d'extension pour le module Full Motion Video (sortie avant fin d'année)

DIMENSIONS

- 21,2 x 31,1x 8,1 (largeur * longueur * hauteur)
- 1,44 kg (+ 1,53 pour l'alim)

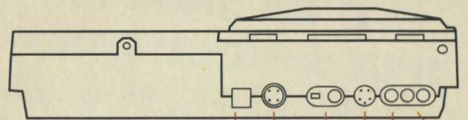
ET LES JEUX?

Fin juin à Londres, Commodore a présenté sa machine à quelques développeurs britanniques. Les éditeurs travaillant sur des jeux A1200 pourront aisément les porter sur Amiga CD32. Seul le support change.

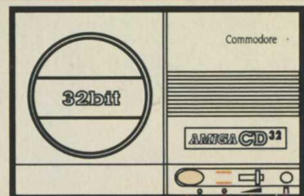


PROFIL

ARRIERE



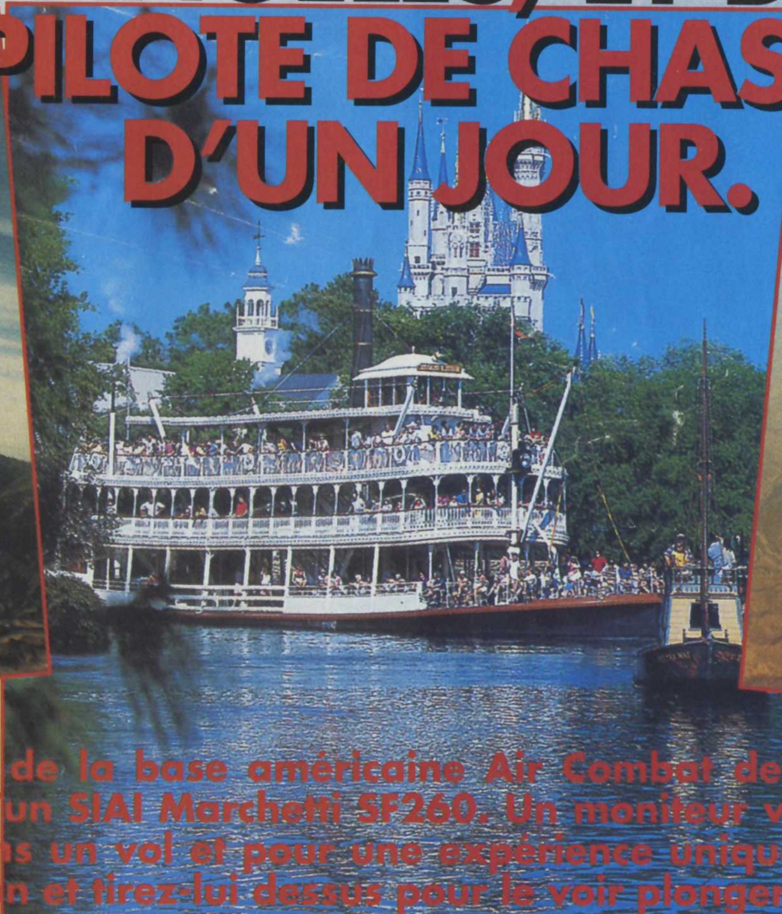
HAUT



CONC

GAGNEZ UN VOYAGE D'UNE SEMAINE A LOS ANGELES, ET DEVENEZ PILOTE DE CHASSE D'UN JOUR.



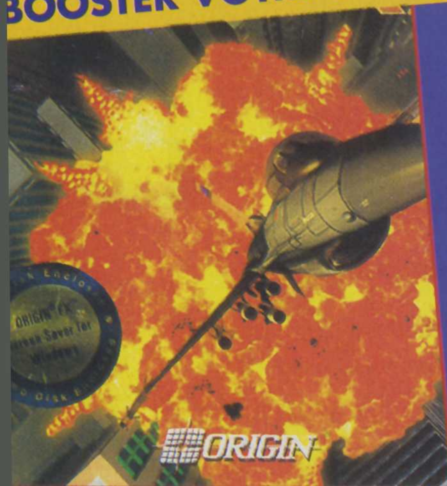




© DISNEY

Après une visite de la base américaine Air Combat de Fullerton, vous allez monter à bord d'un SIAI Marchetti SF260. Un moniteur vous accompagnera et vous guidera dans un vol et pour une expérience unique au monde: poursuivez un autre avion et tirez-lui dessus pour le voir plonger vers le sol en piqué.

GAGNEZ UN PC Intel 486 DX2 50 Mhz.
GAGNEZ 5 PROCESSEURS INTEL OverDrive POUR BOOSTER VOTRE PC. ET 6 JEUX STRIKE COMMANDER !







OURS





joystick

LES QUESTIONS

1: QUELS SONT LES PRÉNOMS DES DEUX FEMMES PILOTES DE STRIKE COMMANDER?

A: Véronique et Davina

B: Rivoire et Carré

C: Gwen et Janet

2: DANS JOYSTICK, LE TEST DE STRIKE COMMANDER PC ÉTAIT SIGNÉ ?

A: Bernard Menez

B: Moulinex

C: Le chien de Bernard Menez

3: DANS STRIKE COMMANDER LE JOUEUR INCARNE UN ?

A: Facteur Marseillais violé par un Extra-Terrestre

B: Extra-Terrestre violé par un Facteur Marseillais

C: Mercenaire

QUESTION SUBSIDIAIRE :

Ecrivez un poème en Alexandrins à la gloire d'INTEL et de ses processeurs OverDrive. Votre œuvre doit être composée de quatre vers rimés.

LES PRIX

1ER PRIX :

Une semaine pour deux personnes à Los Angeles. Vol, assurance, location de voiture et hôtel compris. Séjour comprenant une visite de la base d'entraînement Air Combat de Fullerton, et une journée de vol.

2EME PRIX :

Un superbe PC avec INTEL 486 DX2 50 Mhz et le jeu Strike Commander.

3EME AU 7EME PRIX:

Un processeur OverDrive INTEL + le jeu Strike Commander.

LE REGLEMENT

1) ELECTRONIC ARTS, INTEL et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 1er octobre 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de ELECTRONIC ARTS, INTEL et JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 novembre1993.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.
6) La date du séjour sera determinée par les organisateurs à partir d'Avril 1994.
7) Le départ du séjour s'éffectuera de Paris, via Londres en classe touriste.
8) Electronic Arts, Hachette Disney Presse se reservent le droit d'utiliser ce séjour à des fins publicitaires.
9) Le gagnant signera une décharge dégageant de toutes responsabilités les organisateurs.

BULLETIN REPONSE

A retouner avant le 1.10. 93 à Joystick Concours "STRIKE COMMANDER" 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Réponse N°1 : ❒ A ❒ B ❒ C   Réponse N° 2 : ❒ A ❒ B ❒ C   Réponse N° 3 : ❒ A ❒ B ❒ C

Réponse Subsidaire :...

....

....

Nom :..Prénom :.................................

Adresse :..

Ville ....Code Postal :..........................

Ordinateur :...................................Age :.................................

CD NEWS

Cette fois-ci, on nous promet une grande offensive de titres pour la rentrée. Il faut dire que l'arrivée de la 3DO [voir dossier de Seb] va relancer, voire lancer tout court, la production de titres CD ROM et d'une machine àl'autre, il n'y a qu'un pas qui sera -espérons-le- franchi en direction du PC et du Mac. Enfin, on verra. Je me demande combien de fois je vous ai fait le coup de "bientôt on aura des jeux CD".

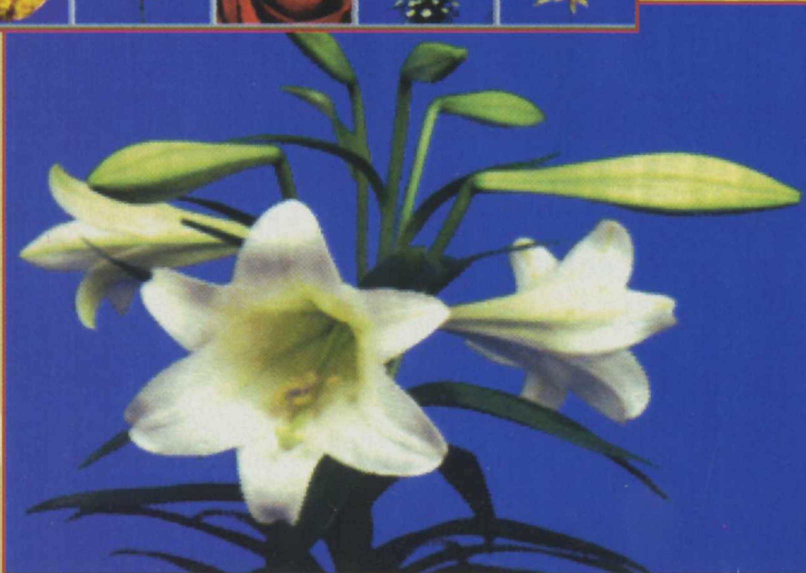
ARIS
PC

FULL BLOOM

Ce mois-ci, 4 à 1 en faveur du PC mais les produits sont pour le moins étranges. Comme on ne remplit pas 550 Mo d'un coup, il faut bien trouver des images pas chères en attendant de créer des produits véritablement excitants. Le problème, c'est qu'on pourrait très bien se passer de CD, s'ils sont tous de ce type et que, vu les ventes, les éditeurs ne risquent pas de bouger; au vu des produits, les acheteurs non plus d'ailleurs; certes, c'est beau mais à quoi ça sert? Le CD traverse une crise, ou plutôt continue sur la même lancée, à savoir pas très loin. Le support CD sur PC nécessite, côté production, une débauche de moyens pour une diffusion de type artisanal; ce n'est pas très réjouissant.



Dans la série Média Clips, Aris propose Full Bloom, une compilation comprenant 100 photos de fleurs et 25 vidéo au format Vidéo for Windows. Je ne résiste pas au plaisir de vous traduire la pochette: "25 vidéo de fleurs en train de pousser". C'est surréaliste,non? Vivement le CD Aris sur les cailloux. On consulte la chose sous Windows à l'aide dun menu fort bien fait et, histoire de ne pas gâcher trop de place, de la musique accompagne les images: Chopin, Debussy, Beethoven et autres Bach, le tout au piano. Le pire, c'est qu'il ne s'agit même pas de photos libres de droit, destinées à être utilisées dans d'autres programmes, puisqu'il est interdit d'utiliser plus de 20% d'une image ou d'une musique sans la permission de l'éditeur. 20% d'une rose, ça vous donne à peu près la même chose qu'un carré de couleur. Et si l'on souhaite exploiter une image en haute résolution, il faut négocier les droits avec le photographe (comme c'est le cas aux Etats-Unis, on imagine la complexité). On se demande alors quel est l'intérêt du CD, alors qu'il suffit de passer un coup de fil à une agence d'images pour recevoir un choix de photos. Enfin, ça existe, c'est déjà ça.





DEEP VOYAGE

ARIS
PC

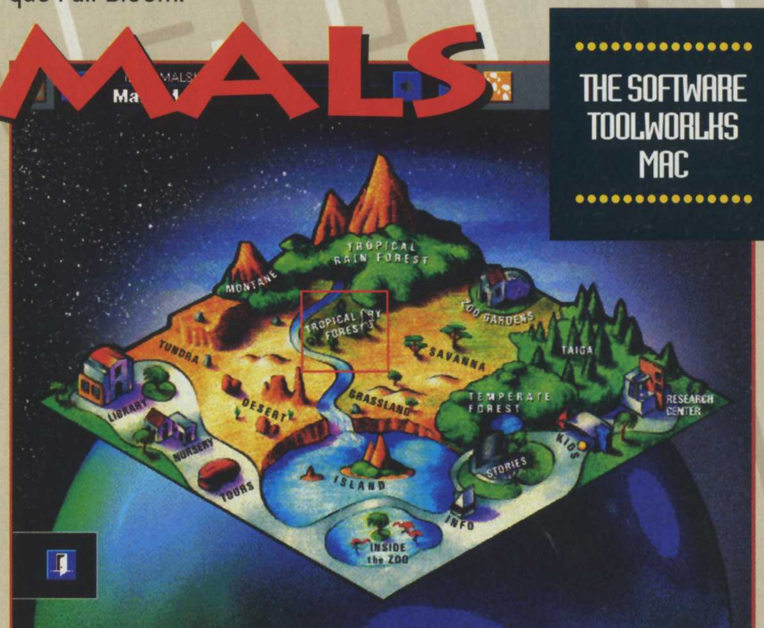
Dans la même collection, mais beaucoup plus humide, Deep Voyage que l'on pourrait qualifier de New Age, propose une bibliothèque d'images consacrée à la faune et à la flore sous-marine. Là aussi, on peut consulter les images sous Windows, les copier dans son disque dur, les afficher en mode show. En plus de ces cent images et des cent musiques qui les accompagnent (musique planante comme il se doit) on retrouve aussi 25 clips, toujours au format Video for Windows. Certes, il est toujours agréable de voir évoluer des créatures aquatiques, mais là aussi, on se demande quel est l'intérêt final de la chose, l'exploitation des images étant assujetti aux même restrictions que Full Bloom.



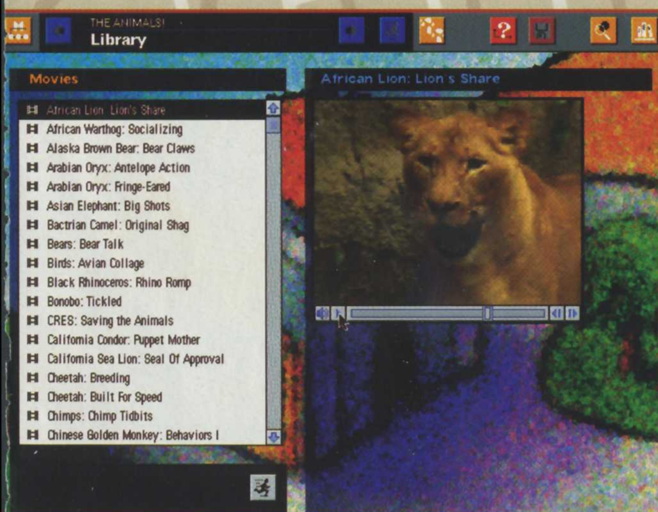


THE ANIMALS

THE SOFTWARE
TOOLWORLHS
MAC



Après une version PC très attractive, Animals est porté sur Macintosh. Ce logiciel, assez curieux, permet de découvrir les animaux et leur habitats par l'entremise d'un Zoo. Le menu principal, présenté comme un parc vu de haut, offre l'opportunité de choisir différentes sections: forêt humide, désert, toundra, etc. Chaque fois, lorsqu'on clique sur un champ précis, on se retrouve sur une pleine page, qui permet d'admirer des photos acompagnées de bruitages et de consulter un texte explicatif (en anglais). De plus, certaines sections comportent un menu animation. On peut alors admirer de court films sonores sous Quicktime. Un menu de type magnétoscope permet d'avancer, de faire pause, etc. En plus de l'aspect "nature", on peut aussi consulter des données sur le Zoo de San Diego et assister à tous les aspects de la vie animalière en milieu carcéral. Eh oui, c'est sûr que ça coûte moins cher de filmer les animaux du monde entier au même endroit, mais le résultat est parfois étrange: voir un lion faire les cent pas sur une dalle de béton avec, pour tout décor, un tronc d'arbre sec, c'est un peu étrange. Heureusement, le logiciel est rehaussé par une mise en page particulièrement soignée et une ergonomie sans faille. A tout moment, un système de renvois permet de consulter tout ou partie des données.





LES DIFFERENTS PRODUITS TESTES DANS CETTE RUBRIQUE, SONT DISPONIBLES CHEZ : EURO CD : (16 1) 40 09 80 30

WORK IN PROGRESS

Surf Ninja Of The South China Seas

2ème PARTIE - STANDARDS : AMIGA / PC SORTIE PREVUE : JUILLET 93

Nous voici de retour pour cette deuxième et dernière partie de Surf Ninjas of the South China Seas. En effet, l'étau tourne et le chronomètre se resserre, ou quelque chose comme ça, enfin bref, la date de parution est proche! Tout devrait être prêt pour le 12 Juillet, date de sortie de SNSCS, le film, sur les écrans américains. On peut dire que le développement aura été mené tambour battant, puisqu'il aura suffit de quatre mois pour programmer intégralement ce logiciel. Les premiers surpris en sont d'ailleurs Creative's Edge eux-mêmes, qui reconnaissent avoir rencontré bien moins de problèmes qu'ils ne s'y attendaient . Bien sûr, la plus grande partie du script était écrite avant même que le projet ne démarre, mais il a tout de même fallu travailler nuit et jour pour respecter les délais



Vachement discrets, ces ninjas, au beau milieu d'une rue californienne.



Le petit pavillon construit à la chaîne, l'herbe coupée ras devant, la grosse caisse pourrie dans le garage... Pas de doute, nous sommes bien aux U.S.A



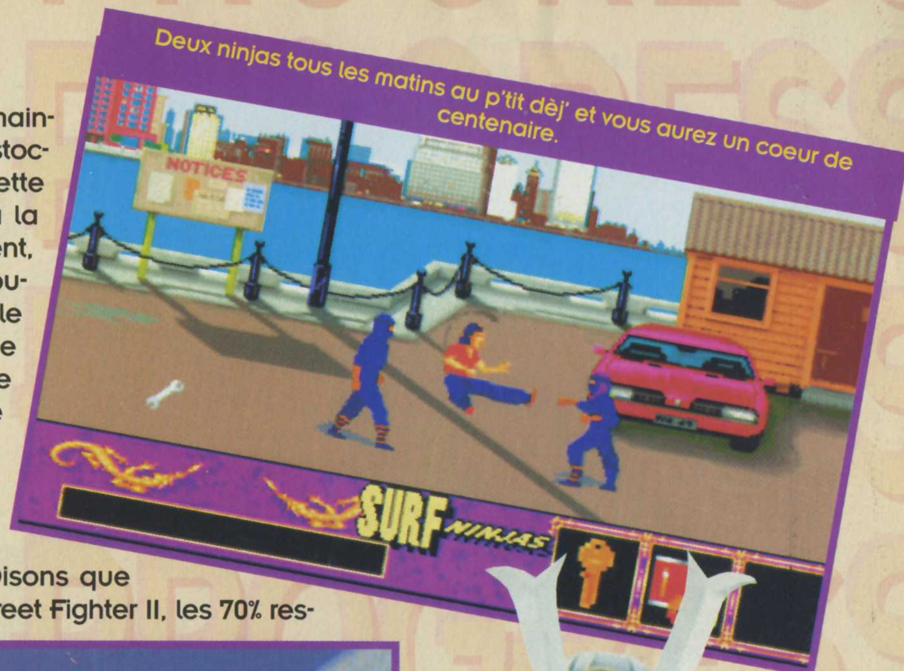






CRÉDIT PHOTOS : SATHARN PAIROAH © 1992 NEW LINE CINEMA

imposés. Au chapitre des nouveautés, SNSCS bénéficie maintenant d'une interface autorisant la manipulation et le stockage d'objets divers. Pour simplifier les commandes, cette interface est gérée intégralement au joystick et non à la souris comme il est d'usage habituellement. A tout moment, il suffit de tirer la manette vers soi tout en pressant le bouton de feu pour accéder à ce menu d'inventaire. Ainsi, le joueur pourra se plonger au coeur de l'action sans se prendre la tête à alterner entre la manette et la souris, le jeu y gagne beaucoup en ergonomie. Petit détail, votre inventaire ne peut contenir que trois objets au maximum, il vous faut donc sélectionner avec attention les objets que vous prenez avec vous. Vous l'avez compris, SNSCS est un soft à mi-chemin entre l'arcade et l'aventure avec, tout de même une prédominance de cette dernière. Disons que vous passerez 30% de votre temps à vous étriper façon Street Fighter II, les 70% restants étant dévolus à la résolution d'énigmes diverses. Le soft se décompose en trois chapitres majeurs, la plage, l'île et le palais. Vous dirigez Johnny, dont une jauge donne, en permanence, l'état de santé. Attention, votre énergie baisse lors des combats, classique, mais également avec le temps qui s'écoule, un peu comme dans Entity. C'est donc une mortelle course contre la montre que vous engagez, augmentant encore votre niveau de stress. Heureusement, vous pouvez ramasser tout un tas de bonus régénérateurs sous forme de nourriture. L'essentiel du jeu se déroule en scrolling horizontal, mais vous pouvez emprunter des carrefours en poussant le joy vers l'avant. L'écran bascule alors pour vous placer, toujours horizontalement, dans une nouvelle rue. Vous y faites évoluer Johnny, le personnage principal, jeune héritier du trône d'un petit archipel. Johnny doit bientôt prendre les rênes du pouvoirs et, bien sûr, tout un tas de petits Iznogouds ne pensent qu'à l'en empêcher pour s'approprier le trésor royal. Pas de chance pour les voyous,



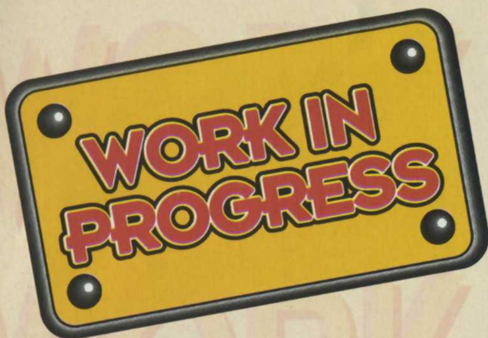
Deux ninjas tous les matins au p'tit dèj' et vous aurez un coeur de centenaire.




Oh non! Même ici, cette plaie en collants bleus ne me laisse pas le moindre répit.

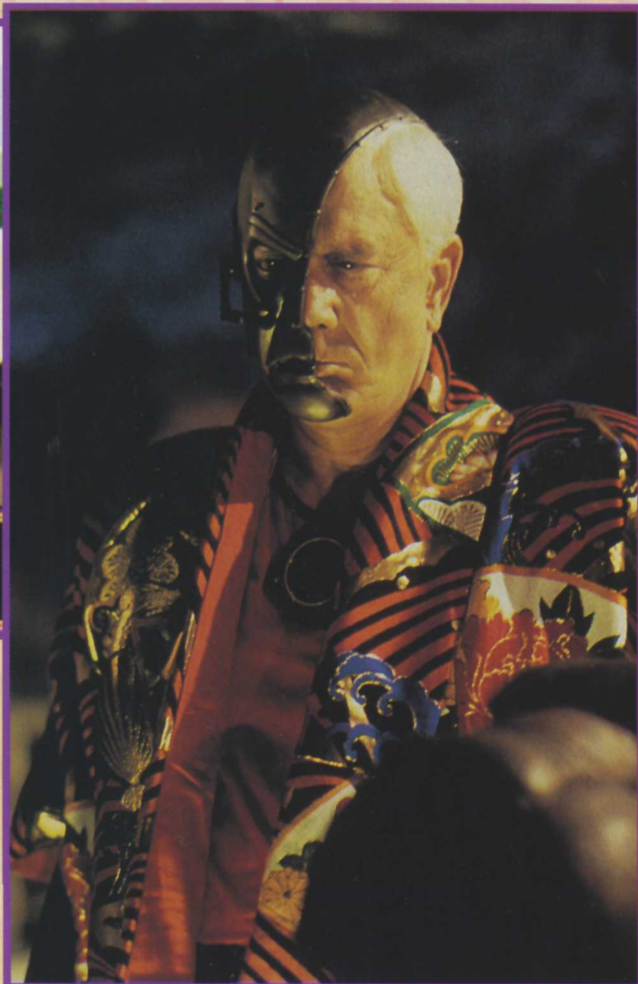


Down on the beach... Si j'allais me taper un hamburger, moi?



Surf Ninja Of The South China Seas (la suite)

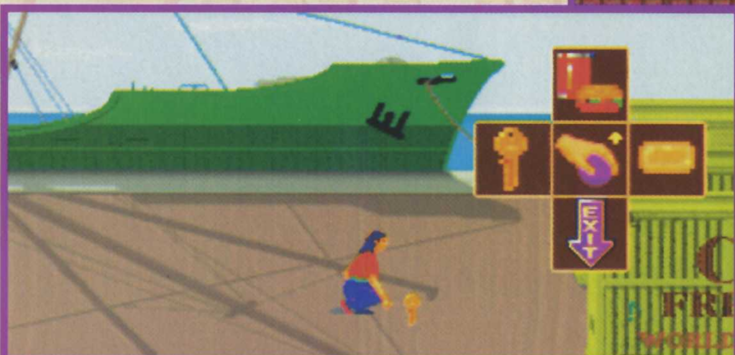




Si ce crétin s'approche sans faire attention, il risque d'avoir de petits problèmes. Il ne le sait pas encore... mais il ne tardera pas à être au courant!

ils sont tombés sur Johnny le Ninja en ski, pardon, en surf, grand maître de tout un tas de pseudos arts martiaux, et il va leur mener la vie dure. Voilà, en gros, pour le scénario du jeu et du film qui pourrait bien déclencher une véritable Surfninjamania aux Etats Unis. Bien sûr, de nombreuses énigmes ont été rajoutées dans le soft afin que les personnes ayant vu le film ne soient pas trop favorisées. Trois versions de SNSCS sont prévues pour l'instant. Elles concernent respectivement l'Amiga, L'amiga 1200 et le PC. Les versions PC et A1200 bénéficient du mode 256 couleurs VGA, tandis que la version Amiga utilise le copper pour étendre la palette au-delà des classiques 32 couleurs. Creative Edge pense avoir réussi à allier les caractéristiques techniques d'un bon jeu d'arcade (sprites imposant, animation fouillée) au scénario d'un classique jeu d'aventures. Sur le papier, cela semble séduisant, reste à savoir s'il se montrera à la hauteur des espoirs fondés en lui. La réponse est programmée pour le 1er Juillet, date officielle de sortie de Surf Ninjas of the South China Seas.





Voilà le menu dont je vous entretenais à l'instant. Pratique et simple...



MACINTOSH

A-TRAIN	330 F
ANOTHER WORLD	300 F
BANE COSMIC FORGE	350 F
BATTLE OF BRITAIN	380 F
CHUCK YEAGER	290 F
CIVILIZATION	310 F
FALCON 3.0	400 F
HEART OF CHINA	370 F
INDY 4	390 F
LEASURE SUIT LARRY 5	370 F
LEMINGS	350 F
MIGHT & MAGIC 3	330 F
MONKEY ISLAND 2	370 F
P51 MUSTANG	400 F
PRINCE OF PERSIA	320 F
SIM CITY DE LUXE	390 F
SIM LIFE - VF	370 F
V FOR VICTORY 3	320 F
WILLY BEAMISH	330 F
MANETTE NAVIGATOR avec soft et adaptateur	570 F

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	3.5 DF/DD
A L'UNITE 7.00 F la disquette	A L'UNITE 4.00 F la disquette
PAR 100 6.50 F la disquette	PAR 100 3.80 F la disquette

AMIGA 1200

ISHAR	270F
ISHAR II	270F
NIGEL MANSELL	270F
SLEEPWALKER	240F
TRANSARTICA	270F
ZOOL	240F

FALCON

ISHAR	270 F
TRANSARTICA	270 F

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F
A-TRAIN	290F/ -
AIRBUS A320	290F/290F
ANCIENT ART OF WAR...	280F/280F
APOCALYPSE	250F/ -
AQUATIC GAMES	190F/ -
ARABIAN NIGHTS	250F/ -
ARMES FATALE	220F/220F
ASHES OF EMPIRE	290F/ -
B-17	290F/290F
BAT II	320F/320F
BATTLE ISLE	270F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -
BEST OF THE BEST	260F/260F
BLASTAR	260F/ -
BODY BLOWS	250F/ -
CAESAR	310F/310F
CAMPAIGN	320F/320F
CAMPAIGN - DISK	200F/200F
CHAOS ENGINE	250F/250F
CHUCK ROCK 2	240F/ -
CIVILIZATION	290F/290F
COMBAT AIR PATROL	250F/ -
CRAZY CARS 3	220F/220F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -
D-DAY	320F/320F
DARKSEED - VF	310F/ -
DESERT STRIKE	270F/ -
DOMINIUM	260F/260F
DOODLEBUG	220F/220F
DREADNOUGHTS	290F/ -
DYNABLASTER	230F/230F
ENTITY	250F/ -
F1 GRAND PRIX	280F/280F
F19	270F/270F
FLASH BACK	240F/ -
GOAL	250F/ -
GOBLINS 2	250F/250F
GREATEST	290F/290F
GUNSHIP 2000	290F/ -
HARRIER ASSAULT	320F/320F
HISTORY LINE	310F/ -
HOOK - VF	230F/230F
INDY 4 AVENTURE - VF	320F/ -
ISHAR 2 - VF	260F/260F
JIMMY WHITE SNOOKER	250F/250F
KGB - VF	290F/ -
LEGEND KYRANDIA - VF	290F/ -
LEMMINGS 2	250F/250F
LION HEART	230F/ -
LOST VICKING	250F/250F
MACDONALD vs GLAD.	250F/ -
MACDONALD LAND	210F/210F
MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -
NICKY BOOM 2	270F/270F
NIGEL MANSELL	270F/270F
O.M. FOOTBALL	260F/ -
PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F/ -
PERFECT GENERAL	320F/ -
PERFECT GENERAL - DISK	200F/ -
PINBALL FANTAISIES	240F/ -
PIRACY	310F/ -
POPULOUS 2	240F/240F
REACH FOR THE SKIES	290F/290F
RISKY WOODS	220F/220F
ROME AD 92 - VF	270F/ -
SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
SHADOW OF THE BEAST 3	240F/ -
SHORTGREY	240F/240F
SIM CITY DE LUXE	290F/ -
SIM EARTH - VF	270F/ -
SLEEPWALKER	230F/230F
SPACE HULCK	250F/ -
STREETFIGHTER 2	230F/230F
SUPER FROG	250F/ -
SUPER SPORTS CHALLENGE	280F/ -
TRANSARTICA - VF	260F/260F
UNIVERSAL MONSTER	240F/240F
VROOM II	- /200F
WAR IN THE GULF	260F/260F
WAX WORKS - VF	250F/ -
WEEN - VF	240F/240F
WING COMMANDER	290F/ -

MANETTES

FAST WINNER TURBO 2	60F/60F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
TOPSTAR SV 127	290F/290F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/500F

SCANNER	1050F/1050F
SOURIS	125F/125F

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans H. A500	250F/ -
512 Ko avec H. A500	270F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -
2 Mo A1200 ou A600	900F/ -
4 Mo AMIGA 1200	1790F/ -
4 Mo AMIGA 600	1450F/ -

DISQUE DUR 40 Mo POUR A600 ET A1200 990F

EXTENSION 1 Mo 32 BITS EXTENSIBLE A 9 Mo EMPLACEMENT COPROCESSEUR POUR A1200 1590 F

EASY AMOS	470F/ -
AMOS - VF	500F/ -
AMOS PRO	700F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F
A-TRAIN	320F
ACES OF THE PACIFIC	340F
ACES PACIFIC - DISK	250F
ACES OVER EUROPE	360F
AIRBUS A320 - VF	340F
ALONE IN THE DARK - VF	350F
ARME FATALE	250F
ATAC	290F
BATTLECHESS 4000 - SVGA	310F
BATTLE ISLE	290F
BATTLE ISLE - DISK	210F
BETRAYAL AT KRONDOR	360F
BUZZ ALDRIN	330F
CAESAR	340F
CAMPAIGN	350F
CAMPAIGN - DISK	200F
CHESS MANIAC	340F
CIVILIZATION - VF	330F
COMMANCHE	340F
COMMANCHE - DISK	190F
CRAZY CARS 3	270F
CREEPERS	310F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F
DOGFIGHT	320F
DRAGON'S LAIR 3	290F
DREADNOUGHTS	320F
DUNE 2 - VF	290F
ETERNAM - VF	310F
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	330F
F1 GRAND PRIX	340F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F
FALCON 3	370F
FALCON 3 - DISK	210F
FIELDS OF GLORY	340F
FLASH BACK - VF	280F
FREDDY PHARKAS - VF	340F
GOBLINS 2	300F
GREAT NAVAL BATTLE	320F
HARRIER JUMP JET	380F
HISTORY LINE - VF	340F
INCA - VF	340F
INDY 4 AVENTURE - VF	340F
INTERNATIONAL OPEN GOLF	270F
JORDAN IN FLIGHT	320F
KGB - VF	370F
KING QUEST 6 - VF	360F
LAURA BOW 2 - VF	340F
LEGACY - VF	340F
LEGEND OF VALOUR - VF	320F
LEMMINGS 2	280F
LINKS 386 PRO - SVGA	390F
LOST IN TIME - PART 1 - VF	270F
LOST IN TIME - PART 2 - VF	270F
LOST VICKING	310F
LUNAR COMMANDE	290F
MAELSTROM	350F
MANTIS	290F
MICROPROSE GOLF	335F
MIGHT & MAGIC 4 - VF	290F
MONKEY ISLAND 2 - VF	360F
NICKY BOOM	260F
NICKY BOOM 2	280F
NIGEL MANSELL	290F
PATRIOT	320F
PENTHOUSE HOT NUMBERS	320F
PERFECT GENERAL - VF	365F
PERFECT GENERAL - DISK	200F
PIRATES GOLD	330F
PREHISTORICK 2	260F
PRINCE OF PERSIA 2 - VF	270F
QUEST FOR GLORY 3 - VF	340F
REACH FOR THE SKIES	320F
RETURN OF THE PHANTOM	350F
REX NEBULAR	330F
SENSIBLE SOCCER	270F
SHADOW OF THE COMET - VF	330F
SHERLOCK HOLMES	330F
SIM CITY DE LUXE	290F
SIM LIFE - VF	310F
SPACE HULCK	320F
SPACE QUEST 5 - VF	320F
SPEAR OF DESTINY	350F
STREETFIGHTER 2	260F
STRIKE COMMANDER	330F
STRIKE COMMANDER - SPEECH	150F
STUNT ISLAND	320F
SYNDICAT	310F
TASK FORCE 1942	350F
TORNADO	360F
TRISTAN	320F
TROLLS	270F
ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
ULTIMA VII - PART 2	340F
V FOR VICTORY 3 - SVGA	300F
VEIL OF DARKNESS - VF	290F
WAR IN THE GULF	300F
WAYN GRETZKY HOCKEY 3	320F
X-WING	360F
X-WING - DISK	210F

CD ROM

7TH GUEST	510F
ALONE IN THE DARK	410F
DUNE	410F
EYE OF THE BEHOLDER 3	390F
INDY 4	410F
LORD OF THE RINGS	460F
SHERLOCK HOLMES	460F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
MEGAPAD III	120F
SCANNER 256 niveaux de gris	1390 F
SOURIS + Tapis + Support	240 F
DOS 6 - MAJ	490F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
SOUNDBLASTER PRO 2	1890F
WAVE BLASTER	1890F

PACK MULTIMEDIA CD 16
SOUNDBLASTER 16 ASP
+ LECTEUR CD ROM INTERNE PANASONIC MULTI-SESSION
+ 1 PAIRE D'ENCEINTES
+ LOGICIEL TEMPRA ACCESS
4890 F

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES J19	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*	TOTAL A REGLER	

NOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N° ____________
Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520 — ☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600 — ☐ MACINTOSH — ☐ FALCON — ☐ PC et COMPATIBLES ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ SVGA ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K

WORK IN PROGRESS
1ERE PARTIE

MAGICIAN'S CASTLE

EDITEUR : PSYGNOSIS

STANDARDS : AMIGA / PC
SORTIE PREVUE : NOVEMBRE 93



C'est l'été, et le monde entier ne pense plus qu'à aller se dorer sur les plages, siroter un bon cocktail à l'ombre des palmiers ou aller en boîte à la recherche de nouvelles conquêtes. Tout le monde sauf Miracle Software, à qui Psygnosis a confié le soin de développer Magician's Castle pour novembre 93, l'occasion pour votre canard préféré de démarrer un nouvel "en chantier". Contrairement à ce qui se fait habituellement, Psygnosis ne s'est pas contenté de donner des directives générales mais a fourni à Miracle un storyboard complet détaillant précisément toutes les phases du jeu.

Magician's Castle est un soft manifestement très "inspiré" par Disney période Fantasia et, notamment, la superbe scène de l'apprenti sorcier. L'histoire se déroule au sein d'une contrée imaginaire, où s'affrontent le bien et le mal à grand coups de sortilèges et autres maléfices. A la tête de ce royaume, règnait un puissant magicien. Bon et juste, ce dernier faisait régner l'ordre avec sagesse, bref, on s'ennuyait à mourir. Puis il eut deux fils. Ces deux frères révélèrent, dès leur naissance, de profondes différences. Tandis que l'un semblait vouloir marcher sur les traces de son père, le second, jaloux, vendit son âme pour obtenir plus de pouvoir encore. Il fut alors banni par son propre père et partit en jurant qu'il reviendrait pour se venger. Et vous savez quoi? Il est de retour! Grâce au surcroît de puissance dont il bénéficie,



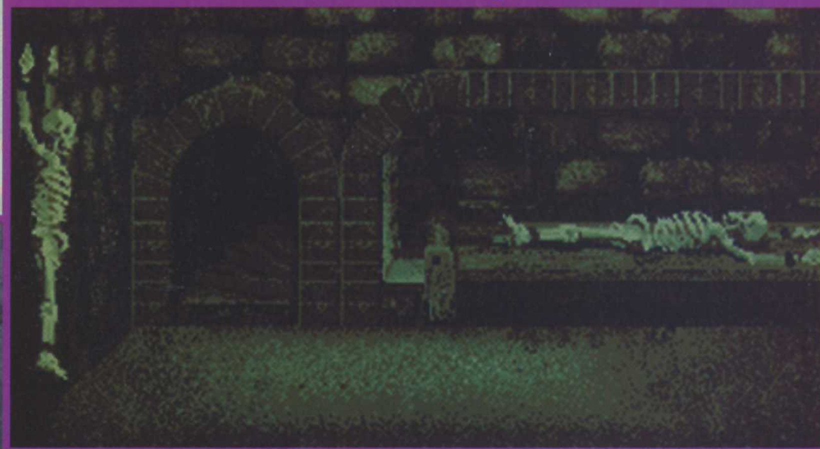


Pas la peine de tenter d'embrouiller ce chevalier, il connaît la musique!

le traître capture son frère à l'aide d'une machine diabolique qui draine ses pouvoirs magiques. Ensuite, fort de sa première victoire, il lance un puissant sortilège qui emprisonne son père dans les murs du château familial (d'où le titre). Tout est donc perdu? Pas encore, car le bon frère, rassemblant les dernières parcelles de pouvoir qu'il lui reste, matérialise une créature qui aura pour tâche de vaincre le félon. Créature pour le moins surprenante, puisqu'elle se compose d'une paire de baskets, d'une canne et de deux mains montées sur un chapeau haut de forme! Ne riez pas, cet étrange personnage, ce sera vous! Votre mission sera donc de parcourir en tous sens l'immense château afin de libérer le magicien (le père, j'entends, on commence à s'y perdre avec tous ces sorciers qui n'ont pas encore de nom) et de voir l'histoire connaître son "happy end". A l'origine du projet, il ne devait y avoir que cinq étages dans le manoir, composés de salles de plusieurs écrans de large. En réalité, à mesure que le programme avance, celui-ci s'agrandit de plus en plus pour atteindre aujourd'hui plus de cinquante salles à traverser. Virtuellement, chacune des pièces est détaillée précisément dans le storyboard fourni par Psygnosis, aussi Miracle ont-ils pu se concentrer essentiellement sur une nouvelle méthode d'animation depuis l'amorce du développement. L'idée de base est la suivante: si, pour le joueur, le personnage semble être contrôlé d'un bloc, les diverses parties qui le composent (pieds, mains, chapeau, canne) sont en réalité animées indépendamment les unes des autres. Elles sont, de la même manière, soumises individuellement à la gravité et à l'inertie. Ainsi, si vous faites exécuter un saut par votre personnage, lors de la réception de celui-ci vous verrez ses "membres" se tasser avant de se redéployer pour retrouver leur place habituelle, tout cela de manière très fluide. Autre caractéristique notable, un gros travail a été accompli sur les perspectives afin qu'elles soient le plus réaliste possible. Si vous ouvrez une porte, vous pouvez ainsi voir une petite portion de la pièce dans laquelle vous allez pénétrer. Ca n'a l'air de rien, mais bien souvent c'est à ce genre de petits détails que l'on reconnaît un soft de qualité. Si Magician's Castle est essentiellement un jeu d'action, de petites énigmes vous barreront la route de temps à autre. Voilà, c'est tout pour ce mois-ci, rendez-vous pour la deuxième partie de cet "en chantier", ou nous rencontrerons les graphistes et programmeurs de Magician's Castle afin de détailler plus avant ce soft prometteur.

DEREK DELA FUENTE

Voilà tout ce qui reste des derniers malheureux qui ont tenté de cambrioler les locaux de Joystick!





Comment passer la salle de bain sans tomber entre les tentacules visqueuses de ce poulpe géant? Ce sera à vous de le découvrir.

Voici, à droite, le sprite que vous dirigez dans Magician's Castle. Vu l'adversité, la partie sera rude!



Charmant, non? Le genre d'endroit désert et obscur où il ne vaut mieux pas croiser JM Destroy!



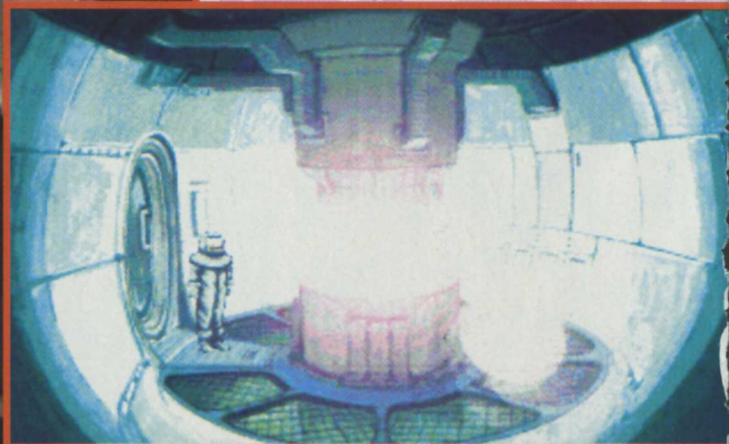
Beneath the steel sky

REVOLUTION SOFTWARE

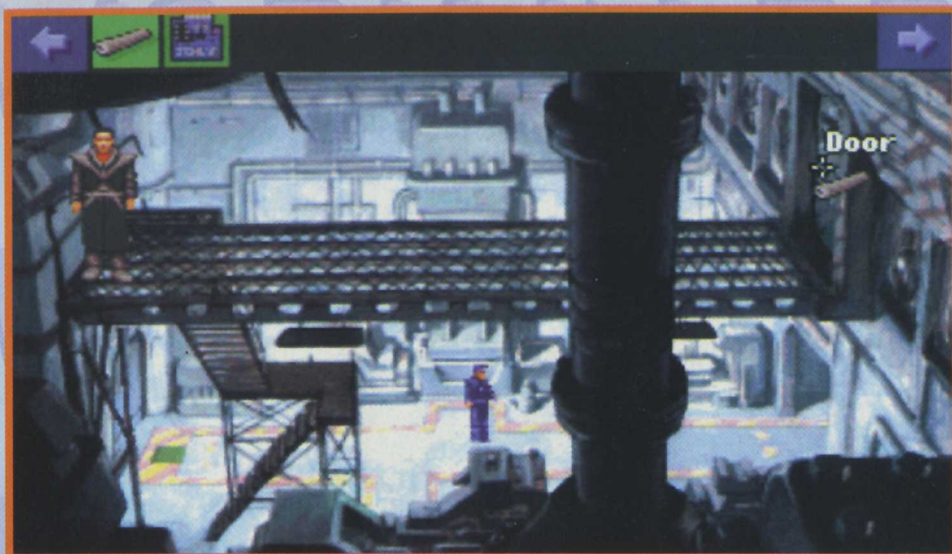
Beneath the Steel Sky est le nouveau jeu d'aventure que nous prépare Revolution Software. Comment ça, qui c'est Revolution Software? Vous ne vous souvenez pas de Lure of the Tempress, ce fabuleux jeu où les personnages étaient comme vivants? où vous pouviez donner des ordres les plus sophistiqués? Ah, voilà, ça y est, vous y êtes... Revolution Software donc, est sur le point de sortir un des événements majeurs de la rentrée. Majeur car ce sera l'une des premières fois, sinon la première, qu'un jeu sortira d'abord sur CD-Rom puis sur disquettes. Je trouve d'ailleurs que c'est une excellente politique puisqu'on vendra plus de CD-Rom que si la version disquette était disponible avant. Mais Beneath the Steel Sky risque de faire un malheur, surtout à cause de son scénario, tortueux et original à souhait, et de sa réalisation exemplaire. Le scénario est, en effet, digne d'une grande production... oh allez, Ridley Scottienne. Décidément, la sortie récente de la nouvelle version de Blade Runner aura fait des émules. Comme pour Flashback, une bande-dessinée est jointe à Beneath the Steel Sky... et pas n'importe quelle BD, puisque l'auteur est Dave Gibbons, le créateur des Watchmen, Judge Dread et Dr. Who. Imaginez l'ambiance...

STANDARDS : AMIGA / PC / PC CD ROM
SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE-OCTOBRE 93





Les effets de lumière de Beneath the Steel Sky sont très soignés. Décidément, les jeux ressemblent de plus en plus aux films...



L'interface utilisée est très simple: chaque objet a une action par défaut ,selon la situation. On accède à l'inventaire en plaçant la souris en haut de l'écran pour sélectionner un objet qui se transforme dès lors en curseur. Simple et efficace...

Vous incarnez Robert Foster, un homme à la recherche de sa propre identité. Vous avez grandi dans une zone appelée le gap (le fossé), une zone hors des cités sur-protégées. Une zone paisible avec des gens paisibles, qui vous a si tendrement recueilli alors que, tout bébé, vous étiez le seul survivant d'un petit vaisseau qui s'était écrasé. Un jour, des storm troopers viennent vous chercher en massacrant le village qui vous a si généreusement adopté. Le problème étant que vous ne savez pas du tout pourquoi... Vous vous échappez donc à bord d'un vaisseau qui, par le plus curieux des hasards, s'écrase au coeur de la mégalopolis (l'histoire n'est qu'éternel recommencement...). Peu à peu, vous apprenez que la méga-cité est dirigée par un ordinateur répondant au nom de LINC, en association avec un étrange concile. Vous devez donc découvrir pourquoi on vous en veut tant, d'autant plus que les policiers n'arrêtent pas de vous interpeller par "Overmann". Heureusement, grâce à votre fidèle ami de droïd dont vous avez soigneusement conservé la carte-mère, vous trouverez bientôt le fin mot de l'histoire...

Charles Cecil, le boss de Revolution Software

Que pouvez-vous nous dire sur Beneath the Steel Sky et Revolution Software?

Beneath the Steel Sky utilise le même moteur que Lure of theTempress, le Virtual Theater que nous avons encore amélioré. Chaque chose a été pensée du début à la fin. Tout est d'une logique implacable. Chaque personnage a une histoire, un rôle précis. L'univers même du jeu a son histoire. Contrairement aux Sierra et aux Lucas où des séquences s'enchaînent les unes à la suite des autres, nos jeux comportent des personnages qui vivent leur propre existence, qui sont intelligents. D'un point de vue technique, nous sommes les meilleurs. Je ne dis pas cela à la légère, vous le constaterez par vous-mêmes. Beaucoup d'éditeurs américains programment en C, contrairement à nous qui le faisons en assembleur. Même Sierra code en C et comme ce langage est très lent sur Amiga, ils nous ont confié l'adaptation de leurs titres sur cette bécane. Nous faisons actuellement la version Amiga pour King's Quest VI. Beneath the Steel Sky était un excellent projet pour collaborer avec Dave Gibbons car l'ambiance est très proche de celle des Watchmen. C'est, de plus, un jeu au scénario sophistiqué mais, malgré tout, logique. C'est complexe mais reste néanmoins accessible aux joueurs qui découvrent les tenants et aboutissants au fur et à mesure. Comparé à Beneath the Steel Sky, Lure of the Tempress, c'était un brouillon."



Beaneath the steel sky (the suite)

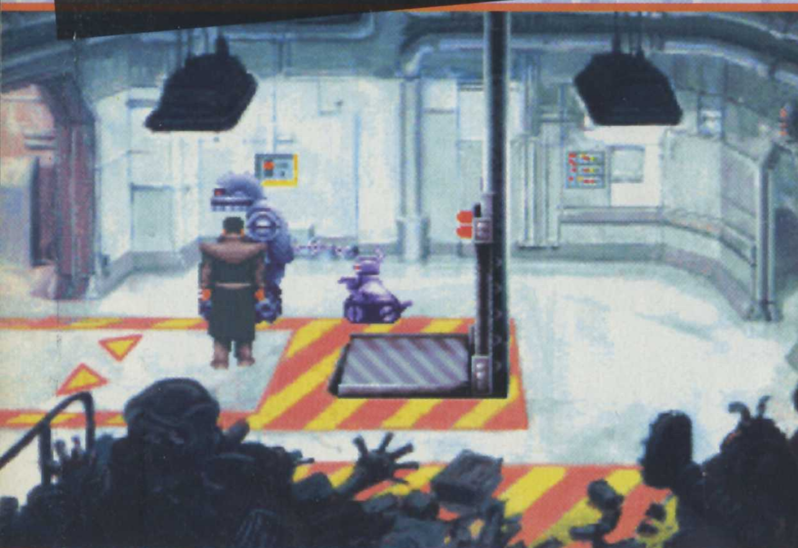




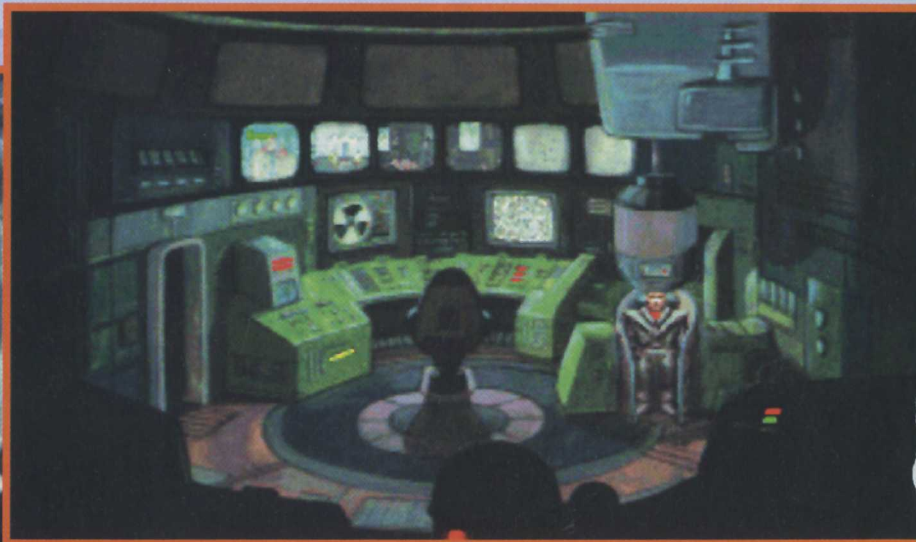
Et plus vous avancez, plus cet univers deviendra envoûtant. La ville, par exemple, est décomposée en six niveaux, correspondant aux niveaux du jeu. Et plus vous "descendez", plus les gens sont pauvres et misérables... Beneath the Steel Sky, à l'instar de Lure of the Tempress, est fascinant par son univers "vivant". Les événements se déroulent, en effet, presque sans que vous bougiez le petit doigt. Les personnages vivent leur propre vie... et c'est à vous de vous adapter à cet environnement logique. Vous pouvez mourir bien sûr, mais seulement si vous faites quelque chose de totalement absurde. Le jeu est gigantesque, beaucoup plus immense que l'était Lure of the Tempress, c'est vous dire.

L'interface utilisée est très inuitive, faisant une part belle aux graphismes - le jeu se déroule en plein écran-. Si vous placez le curseur sur un objet, l'action par défaut sera automatiquement acivée (par exemple, sur une porte fermée, l'action sera ouvrir). Vous accédez aux icônes d'inventaire en plaçant votre souris en haut de l'écran, à l'instar des Sierra, le curseur prenant la forme de l'objet que vous avez sélectionné.

Beneath the Steel Sky est extraordinaire graphiquement. L'ambiance glauque est d'ailleurs très bien servie par les graphismes. L'accent a été mis sur les animations de "fond", si discrètes et si naturelles qu'elles fonctionnent inconsciemment. Des vannes de bouche d'aération tournoyante, des flammes s'élevant dans le ciel... et les effets de lumière sont également époustouflants. On s'y croirait. Mais si tout ça ne concernait que les décors, ça irait, on ne serait pas là en train de baver... mais voilà, l'animation des personnages est superbe. Les gestes sont très naturels et réalistes. Comme le jeu est, d'abord et avant tout, prévu pour le CD-Rom, il sera, bien entendu, parlé... peut-être en Français selon Charles Cecil, le boss de Revolution Software. En tout cas, que les anglophobes se rassurent, le texte sera dans notre bonne vieille langue de Molière. CALOR



Grâce à la carte-mère de votre ami le Droid, vous pourrez faire renaître n'importe quel robot. Oh, j'disais ça comme ça, vous savez, ça peut toujours servir un p'tit robot.



Les détails les plus infimes ont leur importance, surtout pour que l'on s'y "croie". Mine de rien, c'est tout l'écran qui prend vie grâce à des anims aussi discrètes. C'est presque du subliminal.

Dave Gibbons, le dessinateur de Watchmen, Judge Dread et D.A. de Beneath the Steel Sky

Dave Gibbons fait partie des auteurs de bande-dessinée les plus respectés de leurs vivants. Il a commencé sa carrière de dessinateur en 1973 et a, depuis, accumulé multiples récompenses. Il a également travaillé avec Franck Millar, le créateur de Batman: The Dark Night Returns.

Vous êtes un auteur de BD très connu, comment êtes-vous venu aux jeux micro?

Je pense que c'est dû au succès de Watchmen qui a remporté pas mal de prix et qui a été traduit dans beaucoup de langues. Ce succès a dû attirer l'attention des gens de l'industrie des jeux micro. Des éditeurs m'ont proposé de participer à la conception des jeux, notamment pour aboutir à des scénarii plus intéressants. J'étais en pourparlers avec Ocean et Activision quand j'ai fait la connaissance de Charles Cecil. Nous avons discusté de façon assez évasive mais, peu de temps après, il fondait sa propre société et a repris contact avec moi.

De quelle façon vous êtes-vous impliqué dans la conception de Beneath the Steel Sky?

C'est très proche de la conception d'une BD. Il y a généralement un scénariste et un dessinateur et de leur travail naît un enfant. C'est très difficile de savoir si c'est le texte qui a fait germer les dessins ou le contraire. C'est ainsi que cela a fonctionné avec Revolution. Ils voulaient faire un jeu à la Blade Runner et ils avaient juste une vague idée du scénario. J'ai donc développé certaines de leurs idées et beaucoup de mes propositions ont été utilisées dans la mouture définitive. On a discuté ensuite de l'aspect visuel du jeu et ils voulaient que je dessine les écrans et les décors. Cela tombait bien car c'est la partie que je préfère dans la BD, dessiner les décors. En fait, Wathmen a eu beaucoup de succès, justement grâce au soin de je mettais à peaufiner l'environnement. Tous les éléments restent constants, seul le point de vue change. J'adore concevoir des environnements 3D vraisemblables. J'ai donc dessiné tous les écrans que Les Pace a ensuite mis en couleur selon mes directives. Chaque écran vient de là (il désigne sa tête). Revolution a évidemment paricipé à cette phase, car tout ce que j'imaginais devait aussi satisfaire les critères du jeu. Nous avons beaucoup discuté sur tout, esquissé des croquis, adapté des idées... Beneath the Steel Sky n'est pas un titre à moi. Nous en avons discuté très tôt et j'avais proposé "Underworld" qui me semble tout à fait correspondre au jeu. Mais c'est, bien sûr, un titre déjà utilisé...

Comment êtes-vous passé du crayon à la souris?

J'ai dessiné beaucoup de personnages et la seule façon de le faire était d'utiliser un programme de dessin (DPaint) informatique pour que cela puisse être retravaillé. Cela aurait été ridicule de dessiner un héros de façon très détaillé sur une feuille de papier pour qu'il soit réduit ensuite à la taille d'un sprite. J'ai donc dessiné à taille "réelle", celle du sprite. J'ai trouvé ça très intéressant et motivant, car c'est un vrai défi de traduire une expression sur le visage composé d'un certain nombre de pixels et de couleurs. J'ai pu également m'exprimer sur d'autres supports, comme la BD jointe dans le jeu et le packaging. Tout aura un goût de BD.

Si l'on fait la comparaison avec le cinéma, les jeux micro n'en sont actuellement qu'au stade du noir et blanc. Il reste tant de potentiel et d'incroyables choses à faire.

Derek Dela Fuente



■ Une chose est sûre, Microids ne s'endort pas sur ses lauriers. Après avoir conquis le monde de la micro, la société française s'attaque au tout nouveau marché du CDI, avec un produit qui paraît plus que prometteur: SECRET MISSION.
L'aventure prend sa source en Extrême-Orient dans les années 30. Vous incarnez un agent secret chargé de démanteler les réseaux d'espionnage étrangers. Malgré maintes précautions prises pour cacher l'indentité de JEF4, celui-ci tombe dans les mains des agents chinois, dès son arrivée à Bircanogh. Il est assommé puis drogué par une substance rendant amnésique. Déjà que le job est loin d'être simple, vous imaginez l'horreur lorsque vous perdez la mémoire... Bref, vous partez donc à la recherche de votre passé afin de rétablir l'ordre de votre mission.
Pour ce faire, le joueur va devoir explorer le pays dans lequel vous vous trouvez, de fond en comble pour récupérer quelques précieuses informations. Mais c'est bien connu, dans ce genre de profession, plus vous en savez et plus vous dérangez. Votre progression ne sera donc pas simple et chaque découverte vous exposera à toujours plus de risques.

SECRET MIS



Les lieux sont extrêmements variés mais souvent dangereux. En voilà pour preuve ce coin infesté de crocodiles. A noter que les graphismes sont magnifiques.

Selon les auteurs, l'objectif du jeu est de confronter le joueur à des situations dignes de James Bond!
Tout comme n'importe quel jeu d'aventure, vous allez devoir vous déplacer, ramasser des objets pour les utiliser par la suite, dialoguer avec une foule de personnages... Bref, tout ce qu'il y a de plus classique. Ce qui l'est nettement moins, c'est la réalisation. CDI oblige, les superbes graphismes sont en 16 millions de couleurs et les personnages évoluant sur ces écrans sont générés à partir de vidéo et d'images de synthèse hyper réalistes. Bien entendu, toutes les interventions se font de manière vocale (une option de sous-titrage existe) mais cette phase étant encore en cours de développement, nous n'avons pu entendre que quelques morceaux enregistrés par l'équipe de développeurs (on s'amuse bien chez Microids!) Pour les actions un peu plus complexes, une pression sur le bouton 2 de la manette affiche une fenêtre contenant l'ensemble des mots-clés.
Bien que nous n'ayons pu voir que quelques brèves séquences, l'ambiance à la "James Bond" a effectivement l'air d'être au rendez-vous, plus que jamais. Mission accomplie? Rendez-vous à la fin de l'année pour le test complet du produit .■



Les personnages, entièrement générés à partir de logiciels tel que 3D Studio, sont incrustés par la suite sur l'image de fond. Le système vidéo du CDI permet, en effet, de travailler sur plusieurs plans superposés possédant chacun leur propre palette.



SSION

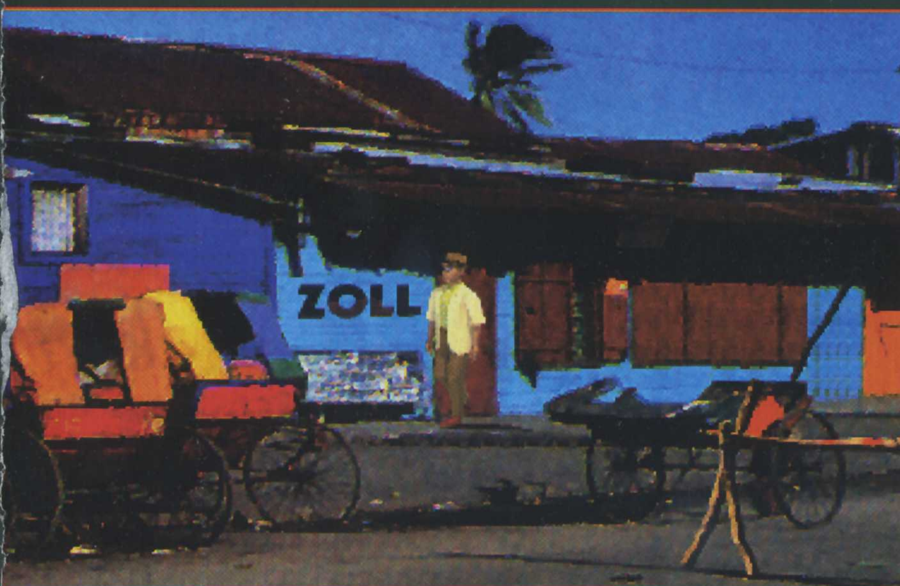
LORD CASQUE NOIR



Notre héros (en l'occurrence vous) se rend chez le médecin après s'être rendu compte de la gravité de son amnésie. Celui-ci découvre une petite piqûre au cou, qui pourrait bien en être l'origine... Profitez-en pour lui piquer son stéthoscope, on ne sait jamais, ça peut servir...

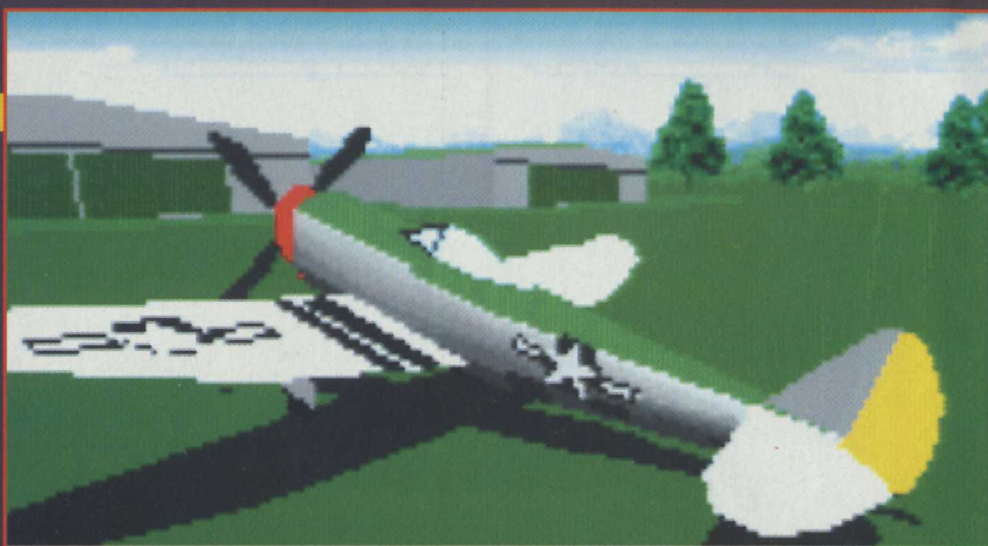


Les vaudous sont également de la partie. Vous partez à la recherche d'une race d'herbe indispensable au sorcier. Tiens, tiens! Vous ne seriez pas en train de préparer un coup fumant par hasard?



Les faux papiers que vous vous êtes procurés parviendront-ils à tromper les douaniers? Sait-on jamais...

SECRET MISSION	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : FIN 1993	MICROIDS/PHILIPS
	STANDARD :
	CDI
	PHOTOS : CDI



Cela faisait bien longtemps que Dynamix n'avait sorti de simulateur de vol, le dernier en date étant justement Aces of the Pacific. C'est Calor qui va être contente! Il faut que je vous explique que notre testeuse préférée pète complètement les plombs chaque fois qu'elle voit un jeu signé Sierra ou Dynamix. C'est exactement ce qui s'est produit avec Aces over Europe... elle a commencé par courir dans tous les bureaux, les bras perpendiculaires au corps, en hurlant de terribles "Vraoummmm... tatatatatata"... Et puis elle est montée sur le bureau et elle a plongé dans la poubelle en criant "Tora Tora"... On a eu un mal fou à l'éteindre.
Cette préversion, déjà bien avancée, nous permet d'ores et déjà d'avoir une petite idée de ce que nous réserve l'avenir. Je ne prends donc

ACES O EUROPE

LORD CASQUE NOIR

pas le moindre risque en vous disant que la structure du programme reste globalement la même. Les menus sont présentés de façon similaire, les options restent identiques et le style de graphisme aussi. L'aspect novateur vient, en fait, de la représentation des aéronefs. Les avions ne sont plus dessinés par de simples traits vectoriels mais bel et bien lissés avec une technique dite "de Gouraud", à l'instar des plus récents simulateurs de vol (Strike Commander par exemple). Mais la comparaison s'arrête là car si dans ces derniers, cette technique s'étend à la totalité des décors, il n'en est rien dans Aces over Europe. Certes, les détails au sol sont plus nombreux que dans l'ancienne version, mais largement insuffisants pour que le programme paraisse résolument différent. Il est d'ailleurs étonnant que Dynamix ne sorte pas Aces over Europe sous la forme de scénarii disk, mais enfin, ils font ce qu'ils veulent ces braves gens. En ce qui concerne les missions, elles sont relativement variées puisque vous pourrez indifféremment revivre de célèbres combats aériens, escorter des bombardiers, pilonner les frontières ennemies... Bref, tout ce que l'on peut imaginer faire à bord d'un quelconque P-47 Thunderbolt ou d'un Mustang P-51.

Les fanatiques de Aces of the Pacific se souviennent très certainement des bruitages exceptionnels qui accompagne le soft (surtout avec un Roland MT-32). Cette préview ne crachant pas le moindre son, prions pour que la qualité de ceux-ci ne soient en rien altérée et, pourquoi pas, meilleure, dans cet Aces over Europe! Mais il n'y a pas de raison...





L'attirail de Tom Cruise dans Top Gun: un vrai blouson de pilote, une vraie paire de lunettes de pilote, une vraie montre de pilote, de vrais gants de pilotes et une vraie photo de pilote (en fait, il y a un vrai film de pilote qui défile dessus)



Un petit zoom de la carte de France et vous obtiendrez des renseignements sur les cibles à atteindre ainsi que la trajectoire à suivre.

VER



Les avions ne sont plus représentés à l'aide de vecteurs mais avec de beaux pixels plein de couleurs.



Vue du cockpit d'un P-47. Les instruments sont nombreux et fort utiles, surtout lorsque l'on est un gros cinglé d'aviation (comme Moulinex, par exemple, qui travaille au quatrième étage de notre immeuble, soit à plus de 98 pieds, selon lui.)



Vue de face, vues latérales ou vue arrière, rien n'échappe à l'œil de ce pilote. Mais comment peut-il bien faire pour tourner autant la tête? Serait-il le père dans l'Exorciste?



ACES OVER EUROPE
SORTIE PREVUE : JUILLET 1993

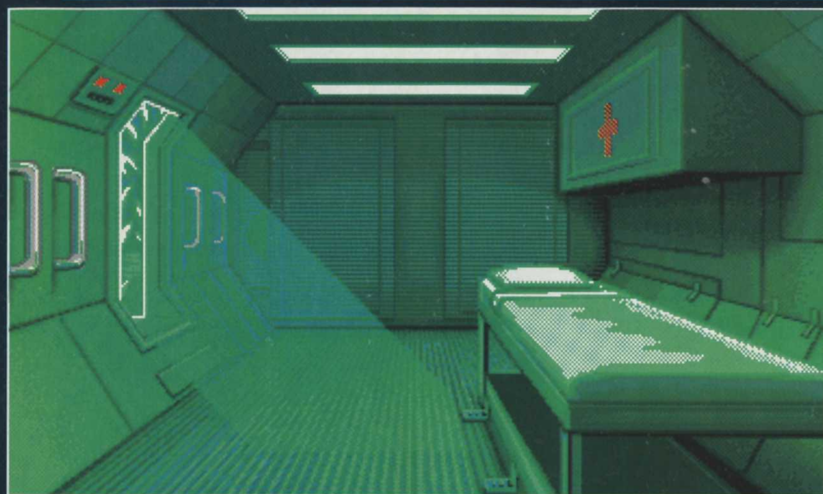
EDITEUR :	DYNAMIX
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

PRE VIEWS

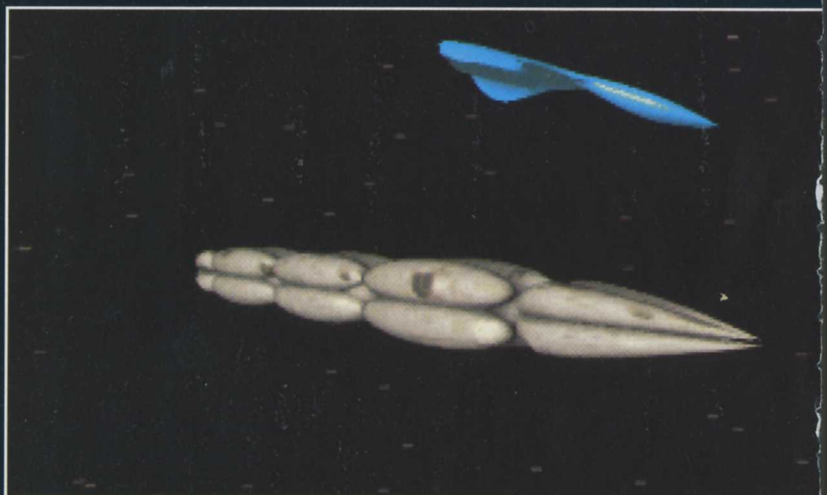
Frederik Pohl est de retour,et il n'est pas content! A tous ceux que le premier volet de la série "Gateway" n'avait pas convaincus, il proposera bientôt Homeworld. Réalisé par Legend, l'équipe de feu Rainbird, qui a développé des monuments tels que The Pawn, Guild of Thieves ou Fish!, Homeworld bénéficie de l'interface new-look popularisée par Alice In Wonderland. Comme pour ce dernier, l'écran se compose de plusieurs fenêtres paramétrables (en taille et en place) à souhait afin de "customiser" votre propre environnement de jeu. Une nouveauté tout de même, le déroulement de l'aventure est parfois entrecoupé de séquences animées "cinématiques", afin de rendre l'ambiance plus dense encore.



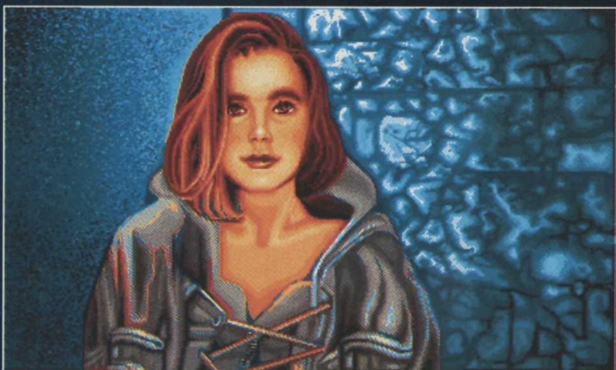
GATEWA







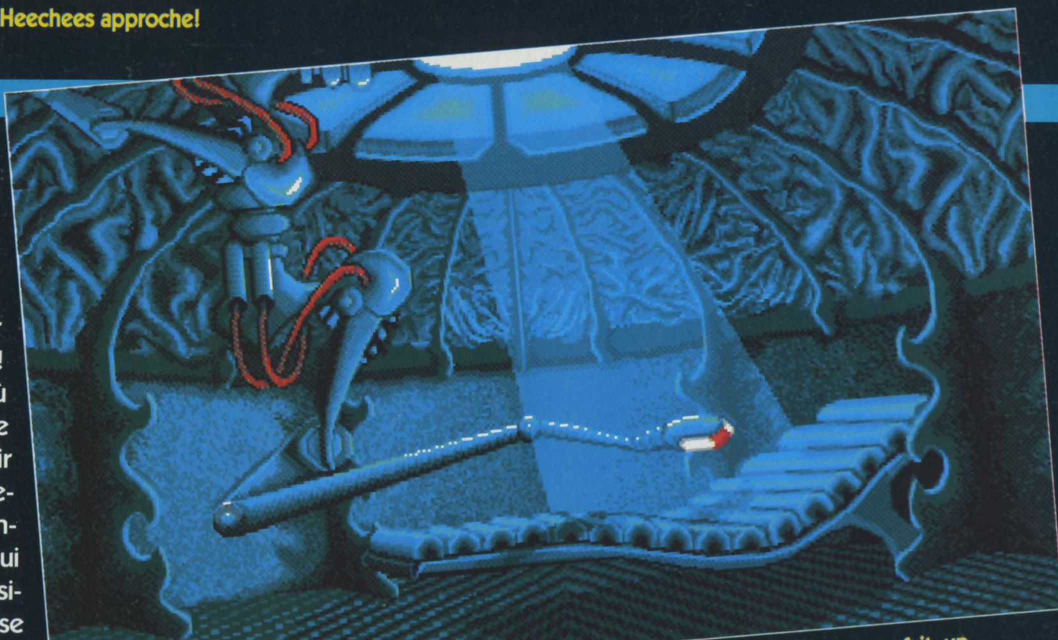
L'action se déroule à San Francisco, en l'an 2112. 500 années auparavant, les Heechees (prononcez "itchiz"), une race extraterrestre qui dominait alors la galaxie, s'est mystérieusement éteinte. Pourtant, un vaisseau aussi vaste qu'une ville entière, construit il y a longtemps par ces Heeches, fait un jour son apparition au sein de votre système solaire. Aprés une brève expédition de reconnaissance, il apparaît que celui-ci est habité d'hommes fanatisés aux sombres desseins de purification raciale de la Terre (eh oui, il semble que même en 2112, l'humanité ne s'est toujours pas débarrassée de ses vieux démons). De surcroît, les terroristes détiennent des otages, votre première mission est de leur venir en aide afin de les mettre en sécurité. Attention, tout cela ne constitue que le



Cette charmante jeune demoiselle s'appelle Diana, et elle est, somme toute, assez abordable, voire "introductible".

Le trou noir est en vue, l'heure de la confrontation avec les Heechees approche!

point de départ d'une longue aventure qui vous mènera jusqu'aux derniers Heechees, réfugiés en plein centre d'un trou noir! De nombreuses péripéties vous attendent avant de pouvoir tenir en échec l'odieuse secte, et accessoirement... sauver la race humaine de l'annihilation pure et simple ! Voici donc une épique aventure galactique, où vous trouvez et manipulez un grand nombre d'objets futuristes. En effet, il vous faut investir subrepticement la zone interdite des archives Heechee, et vous y découvrez quantité d'objets inconnus que vous apprendrez à utiliser. L'aventure qui vous est proposée dans Gateway II est assez diversifiée, grâce à une interface bien conçue qui autorise

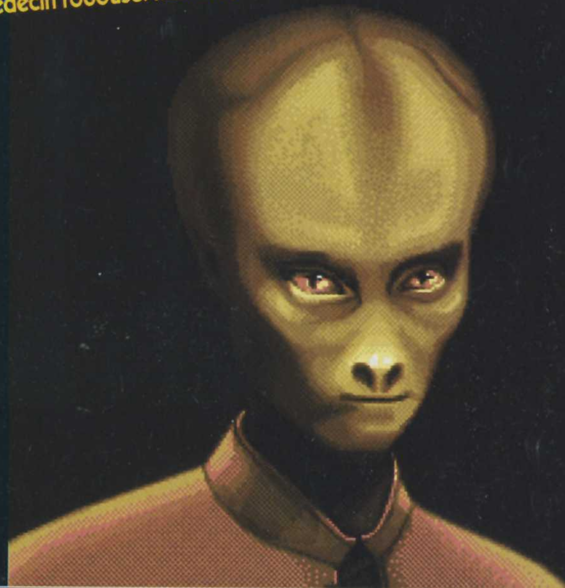


Ceci est une table d'opération et la tentacule que vous voyez est, en fait, un médecin robotisé. Maman, j'ai changé d'avis, je veux garder mes amygdales!

AY II

DEREK DELA FUENTE

bon nombre d'actions, telle qu'examiner, fouiller, utiliser, etc... Il est naturellement également possible d'établir des dialogues avec les personnages, alliés ou ennemis, que vous croisez sur votre route. Toutes les conversations que vous tenez sont enregistrées et peuvent être consultées à tout moment, ce qui est très pratique lorsque vous êtes bloqué et que le besoin de faire le point se fait sentir. A ce propos, afin d'éviter aux novices la crise de nerfs, un menu d'aide peut être appelé afin de vous donner diverses pistes pour les remettre sur la bonne voie. C'est une bonne nouvelle, car les aventures de Legend sont généralement particulièrement ardues.Voilà donc une bonne occasion pour les aventuriers nostalgique de renouer avec les énigmes "made in Legend", si toutefois ils maîtrisent bien la langue de Shakespeare, car Homeland ne sera, hélas, pas traduit en Français. ■





Il est vrai que les écrans de Gateway II sont le plus souvent statiques, mais ils se rattrapent par une qualité esthétique indéniable (traduction: c'est bô).

GATEWAY II SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1993	EDITEUR : LEGEND/ACCOLADE STANDARD: PC PHOTOS : PC



■ -Mesdames et messieurs, bonsoir! Bienvenue à le 482ème cérémonie des Oscars de la preview qui consacre, chaque année depuis 1411, le plus prometteur des projets en cours de développement. Bien sûr, comme il est d'usage dans ce genre de cérémonie, tout est complètement truqué. Nous tenons à respecter scrupuleusement la tradition et, surtout, à ne nous froisser avec personne, aussi est-ce la plus grosse "enveloppe" qui se trouvera récompensée. Ah! Voici justement que l'on m'apporte celle qui contient le nom du 482ème lauréat, que je vais vous révéler dans un instant. (un ange passe) And the winner is... Flair Software avec Oscar! Alors, Flair, heureux?

OSCAR



Ah, voilà un oscar, là, sur la droite. Je vais essayer de le taxer discrètement...



Maintenant, on sait pourquoi les dinosaures ont disparu. C'est le ridicule qui les a tués!



Bigre, l'a pas l'air commode, Oscar. Une tête de Mic Dax un lundi matin...

-Eh bien oui, très ému également, d'autant que c'est pour nous une grande surprise car nous ne pensions pas avoir réuni assez d'argent pour acheter le jury et, notamment, son Président, Derek Dela F...

-Hum! Vous aviez déjà été salué unanimement par la critique pour la sortie de Trolls sur PC et Amiga?

-C'est exact, pourtant celui-ci n'a pas connu le succès commercial escompté, sans doute parce que le personnage "Troll" n'était pas aussi charismatique que Sonic, Zool ou Mario. On a manqué de pif, quoi.

-Ce qui est assez gênant lorsque l'on s'appelle Flair Software... (sourires "Ultra Brite" et rires forcés) Et puis là, tout à coup, la consécration avec Oscar! Pourriez-vous nous parler un peu de ce logiciel?

-Eh bien, il s'agit d'un jeu de plate-formes dans le genre de Sonic, mais où le joueur doit également résoudre beaucoup d'énigmes pour progresser. Le rôle principal est tenu par Oscar, un sprite bourré de talent que je tiens à remercier au passage. Oscar est un fan de cinéma kleptomane, dont la principale occupation est de hanter les studios de cinéma pour y dérober tous les oscars qu'il trouve sur son passage. Chaque studio tourne un film distinct, aussi, les décors changent-ils beaucoup d'un niveau à l'autre.

Cet Oscar, il a le don de se fourrer aux endroits et aux moments où il ne faut pas. "Coupez!" "Qui est cet abruti dans le champ!"

-Quels genres de films?

-Il y a un dessin animé, un western, un jeu télévisé, un film de science-fiction, "La 3ème guerre mondiale", "La préhistoire en folie", et "Vendredi-13-qui-tombe-juste-un-soir-de-pleine-lune-en-Transylvannie-et-en-plus-c'est-Halloween". Ce sont tous de très bons films que je tiens à remercier au passage. Dans chacun de ces films, Oscar doit ramasser toutes les statuettes du même nom pour pouvoir rejoindre la sortie. Naturellement, Frankenstein, les indiens, les dinosaures, et bien d'autres personnages qui sont tous formidables, je tiens à les en remercier au passage, feront tout pour l'en empêcher.

-Je suppose qu'il y a de nombreux bonus à ramasser?

-Absolument, ainsi que des salles secrètes riches en power-ups tels que des armes, des ailes pour voler, des boucliers de protection ou des tennis pour courir plus vite.



N'ayez pas peur du flic, c'est seulement un jeu vidéo, leurs bavures à eux sont bien inoffensives.

(TROLLS II)



DEREK DE LA FUENTE

-Une dernière question: Sur quels ordinateurs Oscar sortira-t-il?

-Nous avons prévu une version PC, Amiga, ainsi qu'une adaptation spécifique pour A1200 qui devrait vous en mettre plein la vue grâce à la large palette de couleurs exploitée. Je tiens d'ailleurs à remercier au passage IBM, Commodore et l'EDF sans lesquels rien n'aurait été possible.



-Une dernière chose à ajouter?

-Je tiens à remercier toute l'équipe qui a permis la réalisation d'Oscar, les banquiers, graphistes, programmeurs, secrétaires, standardistes...

-Désolé, Claude me fait des signes furibonds, je dois rendre l'antenne...

-...mes parents, mon chien Rex...

-C'était la 482ème cérémonie des Oscars, à vous MacDonald!

-...le Président de la République, Dieu...





Ah, le duel du western! C'était le dernier cliché qui manquait encore!

Vous pensiez faire un tour dans le monde SF sans voir de références à Alien? C'est bien connu, un scénariste de jeu vidéo qui a de l'imagination, c'est déjà un paradoxe en soi.

OSCAR	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : JUILLET 1993	FLAIR
	STANDARDS :
	PC - AMIGA - AMIGA 1200
	PHOTOS : • PC

Voici BigBoss de retour de vacances, un lundi matin de paie.



■ L'adaptation sur micro-ordinateurs d'auteurs littéraires à succès semble décidément très en vogue ces temps-ci. C'est au tour de Piers Anthony d'être ainsi honoré avec l'arrivée prochaine de Xanth, logiciel inspiré des ouvrages du même nom. Une explication s'impose donc: Xanth est le nom d'un univers fictif, avec toutefois une certaine ressemblance avec la Californie, composé de différentes îles, où se mélangent adroitement réalisme et loufoquerie. En somme, une plate-forme idéale pour accueillir un jeu d'aventure animé dans la mouvance de Legend Of Kyrandia, du moins sur le plan du scénario. Vous y rencontrerez tout une foule de personnages plus délirants les uns que les autres, qu'ils soient animaux, humains ou hybrides (genre Seb, créature issue d'une partouze entre un corbeau, un hibou, un homme et un rave-maniac). La magie est monnaie courante au sein de Xanth, aussi êtes-vous amené à récupérer, au cours de vos aventures, moult objets ensorcelés tels des potions, clefs, grimoires, et même des lunettes bicolores tridimensionnelles! Par ailleurs, vous développez, au fil du jeu, vos propres compétences magique et bénéficiez ainsi de nombreux sorts. Lors des dialogues, une fenêtre s'ouvre et vous propose différents bouts de phrases que vous associez à des verbes pour former des phrases complètes. Grâce à ce système le joueur bénéficie de larges possibilités d'interaction sans pour autant se prendre trop la tête. L'interface de Xanth est assez classique, une liste de verbes dans un coin, une rose des vents, une fenêtre principale en vue "subjective" et hop, c'est parti. Heureusement, les graphismes sont, quant à eux, de toute beauté, très fins et colorés, donnant envie au joueur de progresser toujours un peu plus pour découvrir de nouveaux décors. Dernier atout, et non des moindres, le scénario. Chaque histoire est truffée de gags délirants et, si ceux-ci sont exploités pour l'adaptation micro, nous tiendrons là l'aventure la plus drôle depuis Monkey Island ou Rex Nebular. Qui vivra, verra...■

XANTH

DEREK DELA FUENTE



Votre bureau est très en ordre. Pas de doute, nous sommes dans la quatrième dimension!





XANTH SORTIE PREVUE : SEPTEMBRE 1993	
	EDITEUR :
	LEGEND/ACCOLADE
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

SONDAGE JOYSTICK



ALORS, COMMENT ÇA S'EST PASSÉ, CETTE ANNÉE AVEC JOYSTICK? BIEN, MAL? DES BONNES SURPRISES, DES MAUVAISES? LES POISSONS D'AVRIL, JUSTIN FASTOCHE, LES DISQUETTES, LES INFOS RACCOLEUSES, BERNARD MENEZ, LES INDIENS D'AMAZONIE, ÇA VOUS A PLU? ON CONTINUE, ON CHANGE, ON AMÉLIORE, QUE FAIT-ON? ON A BESOIN DE VOS AVIS, IL FAUT QU'ON SACHE CE QU'ON FERA L'ANNÉE PROCHAINE. JE DOUTE QUE CE SOIT ÇA QUI VOUS POUSSE À RÉPONDRE, MAIS BON, ON OFFRIRA QUAND MÊME UNE CASQUETTE JOYSTICK (LES DERNIÈRES) À 100 LECTEURS TIRÉS AU HASARD, OUI OUI, ÇA NOUS FAIT PLAISIR... ENVOYEZ VITE VOTRE RÉPONSE À JOYSTICK - SONDAGE, 103, BOULEVARD MAC DONALD, 75019 PARIS. SI VOUS VOULEZ QU'ON CHANGE D'ADRESSE, DITES-LE NOUS AUSSI. BONNES VACANCES!

Achetez-vous Joystick...
- ❑ Pour la 1ère fois
- ❑ A chaque N°
- ❑ De temps en temps: grosso modo, tous les .... mois.

Si vous achetez JOYSTICK pour la 1ère fois, comment l'avez-vous découvert?
- ❑ Par hasard chez le libraire
- ❑ Un copain m'en a parlé
- ❑ Par une pub

Laquelle..............

Pourquoi avez-vous acheté ce N°
- ❑ A cause de la disquette
- ❑ Je ne rate aucun N°
- ❑ La couverture m'a attiré
- ❑ Je n'avais rien d'autre à lire

Etes-vous abonné?
- ❑ OUI
- ❑ NON

Combien de personnes lisent VOTRE JOYSTICK, à part vous?

....

Que préférez-vous dans Joystick?

....

....

....

....

Que détestez-vous dans JOYSTICK?

....

....

....

Quelle rubrique voulez-vous voir développer?

....

....

....

Quelle rubrique voulez-vous voir diminuer?

....

Y a-t-il une rubrique qui vous manque?

....

Sur la couverture, qu'est-ce qui est plus important pour vous?
- ❑ L'illustration
- ❑ Les accroches (les mini-slogans)
- ❑ J'achète sans la regarder

Classez par ordre de préférence vos rubriques préférées (1 en premier et 12 en dernier)
- ❑ Courrier
- ❑ News
- ❑ Previews
- ❑ En chantier
- ❑ Interview
- ❑ CD News
- ❑ Reportage
- ❑ Dossier thématique
- ❑ Tests
- ❑ Solutions
- ❑ PA
- ❑ Concours

Comment trouvez-vous la mise en page?
- ❑ Fouillis
- ❑ Claire
- ❑ Trop colorée
- ❑ Top
- ❑ Trop classique

And now... Les tests de jeux:
- ❑ Superficiels
- ❑ Pas assez détaillés
- ❑ Très détaillés
- ❑ Bourrés de renseignements
- ❑ Rigolos
- ❑ Texte: ❑ TROP ❑ PAS ASSEZ
- ❑ Photos: ❑ TROP ❑ PAS ASSEZ

❑ Montage:
(reconstitution de niveaux entiers d'un jeu)
❑ TROP ❑ PAS ASSEZ

❑ La sévérité de la notation
❑ TROP ❑ PAS ASSEZ

Quels renseignements désirez-vous, en plus?
....
....

Préférez-vous...
❑ Que nous testions TOUS les jeux
❑ Que nous ne testions que les meilleurs jeux

Quel est votre testeur préféré, si vous en avez un:
❑ Seb ❑ Moulinex
❑ Calor ❑ Lord Casque Noir
❑ Derek de la Fuente
❑ Ouaip, non, aucun

Etes-vous d'accord avec leurs avis:
❑ Jamais
❑ Parfois
❑ Souvent
❑ Toujours

Quelle note (sur 20) donneriez-vous au:
LOOK ....
FUN ....
INTERET ....

Quelle note globale (sur 20) donneriez-vous à ce N°..........

Voulez-vous des...
Solutions complètes
❑ PLUS ❑ MOINS
Astuces
❑ PLUS ❑ MOINS

Quels autres mags micro lisez-vous et notez-les sur 20:
....
....
....

Si vous préférez un autre mag à Joy, dites-nous lequel et pourquoi:
....
....
....

Les opérations JOYSTICK avec disquettes,
❑ Ça m'a bien plu
❑ Je m'en fous un peu, des dk

Si nous devions recommencer, que préféreriez-vous?
❑ Une disquette dans Joystick avec 3 petites démos
❑ Un coupon à envoyer pour obtenir votre disquette
❑ En kiosque, j'achète le Joystick comportant la disquette dédiée à mon micro (PC, ST ou Amiga)
❑ Ne recommencez pas à mettre des disquettes

Quelles pubs, hors micro, souhaitez-vous trouver?
....
....

Avez-vous un Minitel?
❑ Oui
❑ Non

Si oui, êtes-vous prêt à nous le vendre pour 150 francs?
❑ Oui
❑ Non

Quelle configuration précise de matos, avez-vous?
MICRO:
....
CONSOLE:
....

Quel matériel comptez-vous acheter d'ici la fin 93?
❑ Micro Lequel....................
❑ CD ROM
❑ Console Laquelle.................

Et en dehors de la micro, quels autres mags lisez-vous?
....
....
....

Avez-vous?
❑ Un CD audio
❑ Une chaine Hi-Fi
❑ Une TV perso
❑ Un magnétoscope
❑ Un poisson
❑ Un vélo
❑ Un scooter
❑ Une voiture

Quel(s) sport(s) pratiquez-vous?
....

Quelle(s) radio(s) écoutez-vous?
....

Quelle est votre profession (A) ou celle de vos parents (B)

	❑ A	❑ B
	❑ Artisan, commercant	❑
	❑ Profession libérale	❑
	❑ Chef d'entreprise	❑
	❑ Cadre supérieur	❑
	❑ Ingénieur	❑
	❑ Cadre moyen	❑
	❑ Enseignant	❑
	❑ Fonctionnaire	❑
	❑ Technicien	❑
	❑ Employé	❑
	❑ Ouvrier	❑
	❑ Agriculteur	❑
	❑ Autres	❑

Combien de temps par semaine consacrez-vous à la micro?
.... heures

Combien avez-vous d'argent de poche par mois?
....

Et combien dépensez-vous par mois en micro?
....

Que pensez-vous de Dorothée?
(Vous avez le droit de vous défouler!)
....
....
....
....

Un petit mot en plus:
....
....
....

Nom ....
Prénom..
Adresse ....
CP..
Ville..
Age.......................................Votre micro ou console: ....

CONCOURS LOST IN TIME

LES QUESTIONS

1 QUEL EST L'E NOM DE L'HEROINE DE LOST ?
A : ANTHEMIS B : DORALICE C : LAURA BOW

2 - QUEL EST LE NOM DE L'ILE, DIGITALISEE D'APRES LES DESSINS DE SEGUR, OU SE SITUE LE DENOUEMENT DE L'HISTOIRE ?:
A : L'ILE D'YEU B : L'ILE DE ST CRISTOBALD
C : L'IRLANDE

3 - DANS CE JEU NOTRE HEROINE VOYAGE ?
A : EN THAILANDE B : DANS LE PASSE
C : A LA NEIGE

4 -QUEL ANIMAL A ETE FILME A LA PORTE DU MANOIR DONT HERITE NOTRE HEROINE ?
A : UN CHEVAL B : UN CROCODILE
C : UN OURS

5 - LEQUEL DE CES JEUX N'EST PAS EDITE PAR COKTEL VISION ?
A : FASCINATION
B : GOBBLINS 2
C : KING'S QUEST IV

QUESTION SUBSIDIAIRE : TROUVER UN SLOGAN POUR LE LANCEMENT DE LOST IN TIME, LE NOUVEAU JEU DE COKTEL VISION.

LES LOTS

1ER PRIX :1 CDI PHILIPS

DU 2EME AU 10 EME : LE JEU LOST IN TIME PART 1 ET 2 SUR PC OU CD ROM + 1 POSTER LOST + 1 AUTRE JEU COKTEL VISION SUR PC, AMIGA OU ATARI

DU 11EME AU 20EME : LE JEU LOST IN TIME PART 1 ET 2 SUR PC OU CD ROM + 1 POSTER LOST OU UN AUTRE JEU COKTEL VISION SUR AMIGA OU ATARI

COKTEL VISION

joystick





LE REGLEMENT

1) COKTEL VISION et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 1 SEPTEMBRE 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de COKTEL VISION et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 30 SEPTEMBRE 1993..
6) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

A retouner à Joystick avant le 1.07. 93 Concours "COKTEL VISION" 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Réponse N°1 : ❐ A ❐ B ❐ C Réponse N° 2 : ❐ A ❐ B ❐ C Réponse N° 3 : ❐ A ❐ B ❐ C Réponse N° 4 : ❐ A ❐ B ❐ C

Réponse N°5 : ❐ A ❐ B ❐ C Réponse Subsidaire : ....

....

Nom :...Prénom :..

Adresse :..

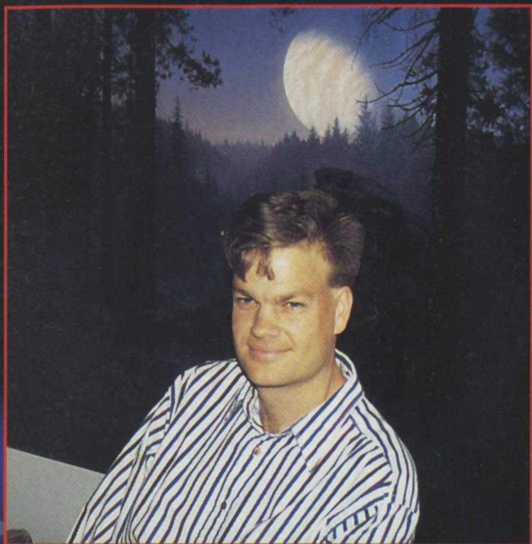
Ville ....Code Postal :...

Ordinateur :..



Du Grand au Petit Ecran

Créé en 1982, LucasArts tire sa philosophie d'un héritage cinématographique. Chaque titre combine des éléments indispensables à un bon film -un scénario passionnant, des personnages à la psychologie approfondie et intéressante, des décors incroyables- à la techologie la plus sophistiquée disponible à l'heure actuelle. Plate-forme où s'unissent les jeux interactifs et les films, LucasArts suit de près l'évolution des effets visuels, du full motion video et de la post-production sonore.



Conscient de l'aspect international de jeux, l'éditeur s'emploie à traduire tous ses jeux aussi bien pour le manuel que pour les textes à l'écran. Il s'est d'ailleurs doté d'une structure qui permet d'offrir une version "dans le texte" à peine un mois après la sortie de la version anglaise.

Jack Sorensen, le directeur général de LucasArts, nous promet tant de belles choses pour la rentrée et les mois à venir...

Des Images...

En 1992, LucasArts a mis en place un studio 3D interne pour créer des effets spéciaux et des objets détaillés et réalistes. Les 22 graphistes-animateurs de LucasArts combinent les techniques d'animation et d'écriture scénaristique traditionnelles aux programmes de dessin informatique pour générer des personnages et des décors à la fois stylisés et réalistes. Les animateurs utilisent le rotoscoping - un procédé dérivé du film où des acteurs sont digitalisés- pour obtenir plus de réalisme et de naturel dans les mouvements.



Tammlyn Barra s'occupe des versions "parlées" des jeux LucasArts.

Aux sons

LucasArts emploie le talent d'acteurs professionnels et de vrais techniciens du son, ingénieurs et preneurs, et enregistre dans de vrais studios pour réaliser ses jeux "parlants". Ces jeux emploient des voix pour tous les personnages tout le long du jeu. Le script de ces productions peut d'ailleurs être quatre fois plus long que celui d'un film moyen. Par exemple, sur la version CD-Rom de Indiana Jones and the Fate of Atlantis, un casting de voix a été organisé et l'on a sélectionné parmi plus de 300 acteurs -Harisson Ford n'étant pas disponible... ouin!- Sur Day of the Tentacle, il a fallu six acteurs qui jouent, à eux seuls, les 40 différents rôles. Quand on voit la quantité de dialogues nécessaire (4h pour Indy et 5h pour Tentacle), on comprend que LucasArts y fasse attention. Les effets musicaux et sonores sont créés par une équipe interne composée de trois compositeurs. En 1991, ces derniers ont conçu le système iMUSE (Interactive Music and Sound Effects). Ce système permet à la musique et aux effets sonores d'un jeu de répondre avec "fluidité" et spontanément aux choix du joueur, donnant à l'ambiance sonore une place aussi importante que dans un film, renforçant les moments dramatiques.



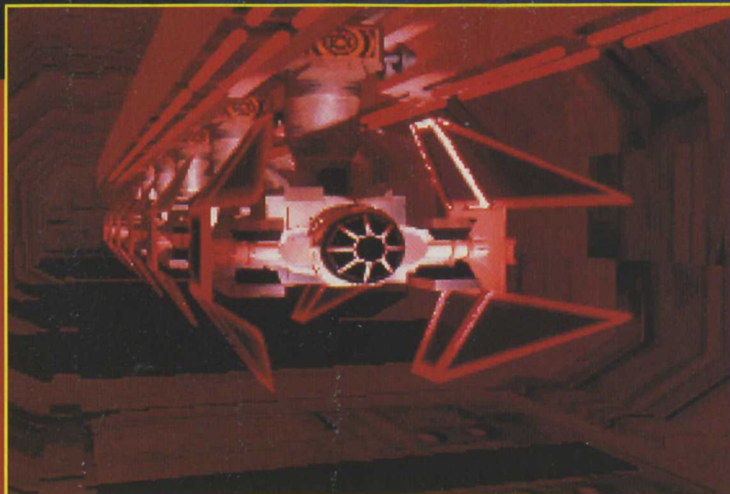


LucasArts emploie intensément le Mac pour son administration, mais aussi et surtout, pour le travail graphique bien que la programmation soit effectuée sur PC. Sur Sam & Max, comme sur Day of the Tentacle, LucasArts a utilisé les méthodes traditionnelles de création de dessin animés. Scénario, storyboard, script...

TIE FIGHTER

Sortie Prévue: Hiver 1993 sur PC

Après Imperial Pursuit, LucasArts vous offre l'occasion de passer dans le Côté Obscur de la Force. TIE Fighter se déroule à la même période mais, cette fois-ci, vous combattez pour l'Empire. En tant que nouvelle recrue des forces impériales, vous participerez aux sessions d'entraînement, aux missions de combat historiques, et aux tours de service contre l'Alliance Rebelle. Comme le disait Maître Yoda dans l'Empire Contre Attaque, "en chacun de nous, du Côté Obscur, il y a" (enfin, en gros...). Vous piloterez pas moins de six vaisseaux différents: les TIE Fighters, les TIE Bombers, les TIE Interceptors, les Advanced TIE, les Assault Gunboat et un TIE fighter inconnu jusqu'à présent. Vous serez sous les ordres de trois commandeurs différents: Dark Vador, l'Amiral Thrawn et l'Empereur Palatine lui-même. Les missions de TIE Fighter sont plus riches que dans X-Wing et les tours sot plus flexibles. TIE Fighter comporte, évidemment, des voix et des sons digits ainsi que la musique originale des films. Les graphismes en 3D polygonaux sont plus aboutis que dans X-Wing, utilisant le lissage de Gouraud (comme dans Strike Commander).



Les graphismes de TIE Fighter sont beaucoup plus soignés que ceux d'X-Wing -non que ces derniers soient moches...- et utilisent, notamment, le lissage de Gouraud à la Strike Commander. De quoi en prendre plein les yeux.

Lawrence Holland dirige la partie simulateur à LucasArts. Il a conçu, notamment, les trois simulateurs de combat se déroulant pendant la Deuxième Guerre Mondiale: Battlehawks 1942, Their Finest Hour; The Battle of Britain, et Secret Weapons of the Luftwaffe. Lawrence Holland a rejoint LucasArts comme auteur indépendant en 1986. Ses dernières réalisations incluent la conception et la programmation de PHM Pegasus et Strike Fleet.

Edward Kilham est le second auteur de la série X-Wing. Il a écrit le moteur de l'histoire du jeu, Landru (LucasArts' Native Development Resource Utility). Landru gère l'animation, le graphisme et les sons de X-Wing. Ed s'est également occupé de la mise en place des graphismes et des musiques, ainsi que de la programmation et de la conception de l'interface et des scènes intermédiaires, sans oublier la conception générale du jeu. Ed a commencé comme free-lance pour LucasArts en 1987, sur l'adaptation Amiga de Zak McKracken et de Secret of Monkey Island.

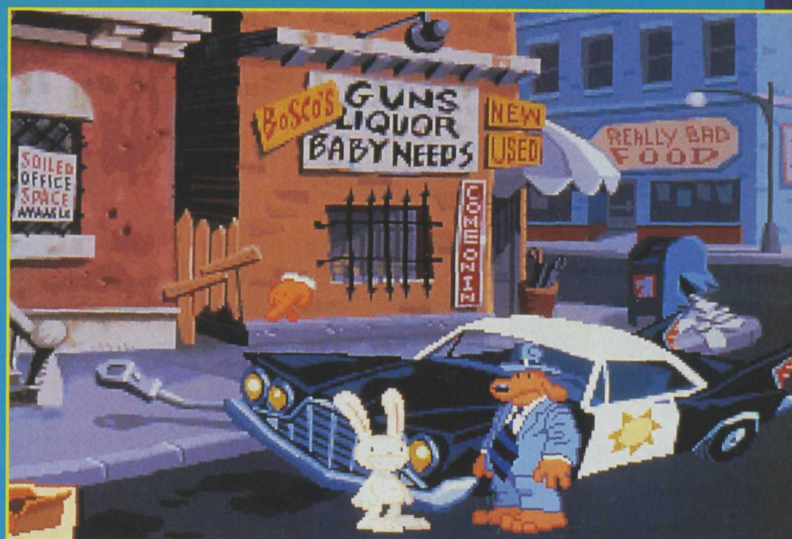


TIE Fighter correspond à X-Wing vu du cCôté Obscur. En tant que nouvelle recrue des Forces Impériales, vous aurez enfin l'occasion de réduire cette !?$?! de Rebellion à néant.

Sam & Max

Sortie Prévue: Hiver 1993 sur PC

Après Day of the Tentacle, LucasArts nous prépare une nouvelle aventure comique. Les héros sont Sam et Max, deux détectives, personnages de bande-dessinée créés par Steve Purcell. Dans cette aventure loufoque, nos deux compères partent à la recherche de Bruno, un Big Foot. Qu'est-ce qu'un Big Foot? Oh, ne me dites pas que vous ne connaissez pas l Big foot? Vous savez, ce gigantesque homme des neiges poilu, connu aussi sous le nom de Yéti... Ah, vous voyez... Bref, Bruno le Big Foot donc, s'est échappé du cirque ambulant où il consitutait la principale attraction, avec sa petite amie Trixie, la femme au cou de girafe. Sam et Max doivent donc traverser les Etats-Unis de part en part pour retrouver ces créatures "monstrueuses". Tout le long de leur road-movie, ils rencontreront des personnages aussi dingues que Zippy the Pinhead (Tête d'Epingle), ils visiteront des lieux aussi



Une nouvelle aventure loufoque qui vous permet de faire connaissance de Sam et Max, deux personnages de bande dessinée, célébrissimes aux Etats-Unis, dans leur recherche de Bruno the Big Foot.

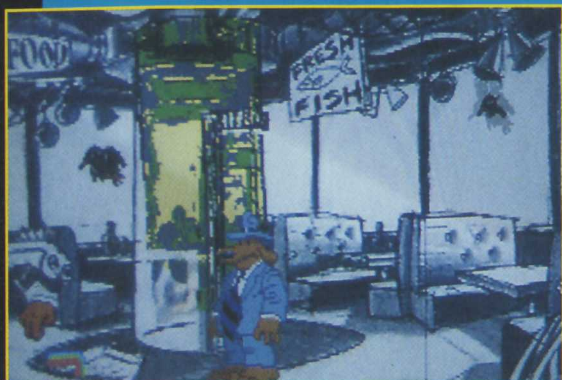
Le style "cartoon" des graphismes ainsi que les effets d'animation, font de ce titre un futur hit qui plaira aussi bien aux "grands qu'aux petits". L'humour est décapant, à la Simpsons.



Sam & Max

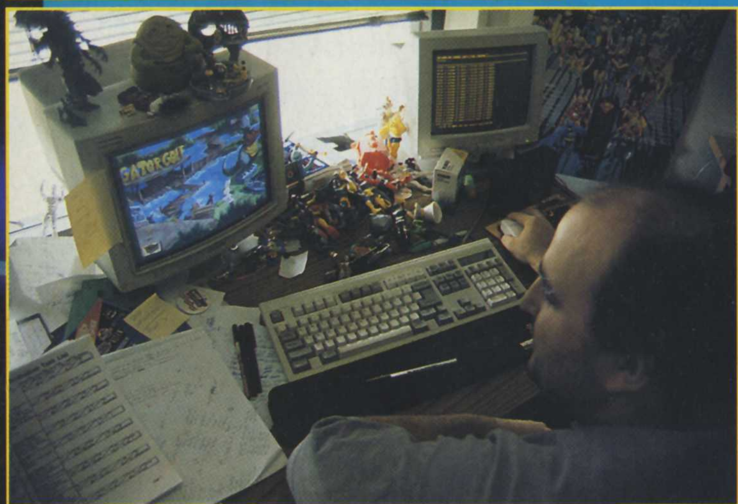


étranges que la Plus Grande Bobine de Fil du Monde ou le Musée des Végétaux Célèbres. De rebondissement en rebondissement, ils découvriront que le méchant de l'histoire est Conroy Bumpus, un chanteur de country/western de Liverpool (!) Celui-ci projette, en effet, de se constituer la plus grande galerie de monstres du monde. Comme vous pouvez le constater, c'est certainement l'une des histoires les plus barjots jamais adaptées sur micro. Pas étonnant puisque Steve Purcell tire son inspiration de magazines comme MAD ou National Lampoon. Au cas où vous ne le sauriez pas, ce sont des magazines à l'humour plutôt détonnant et décapant. Mais qu'on se rassure, Sam et Max s'adresse aussi bien aux "jeunes" qui adoreront le style cartoon des graphismes et l'animation des personnages digne des Tex Avery - normal, il s'agit de la même équipe que Day of the Tentacle- qu'aux "adultes" qui apprécieront les vannes et les situations débiles. Avis aux amateurs des Simpsons... Pour ce nouveau jeu d'aventure, LucasArts nous présente une nouvelle interface qui accorde une grande importance à l'aspect visuel. Le jeu se déroule, en effet, en plein écran et vous accédez aux icônes par un moyen de pop-up (en clair, c'est comme dans les Sierra, les icônes apparaissent quand vous mettez votre souris en bas de l'écran). De plus, en cliquant sur un icône dans l'inventaire de Sam, vous accéderez à des jeux dans le jeu. Enfin, Sam et Max comporte son propre économiseur d'écran; vu la "mode" en ce moment, cela risque d'être très prisé.





L'interface utilisée dans Sam et Max est une vraie nouveauté et le jeu se déroule en plein écran. Disparus ces icônes qui nous empêchaient d'admirer le formidable travail des graphistes.





L'animation des personnages a été réalisée par l'équipe de Day of the Tentacle, ce qui est un gage d'excellente qualité puisqu'on croirait tout bonnement voir un "Toon" sur son moniteur.

Michael Stemmle peaufine la carte grâce à laquelle nos deux détectives voyageront à travers les Etats-Unis. Les graphismes sont très soignés, notamment pour respecter à la fois le style de Steve Purcell, le créateur de la bande dessinée.





QUI SONT-ILS? HUM?

Sam est devenu détective privé pour deux raisons. La première, c'est qu'il peut ainsi déclarer ses dépenses personnelles en "frais professionnels" et la seconde, selon ses dires, c'est qu'il peut ainsi "défendre les droits de gens dont les droits méritent d'être défendus". Bien qu'il puisse paraître rude, Sam est un dur au coeur tendre qui adore les enfants et les animaux, du moment que ceux-ci ne croisent pas son chemin.

Max est le lapin acolyte de Sam, distrait et hyperactif. Peu après sa naissance d'un oeuf d'aigle (!), Max a montré très tôt les aptitudes les plus curieuses comme le "molestage" et l'intimidation, servies par son apparence mignonne à souhait. Dans sa jeunesse tumultueuse, il a eu des déboires "d'auto-stoppeurs" pour lesquels il n'a jamais été inculpé d'ailleurs, suivis par une expérience de danseur de mambo. Actuellement, il a l'air de se plaire dans son job de détective bidon.

REBEL ASSAULT

Sortie Prévue: Automne 1993 sur PC CD ROM, à déterminer sur CDI



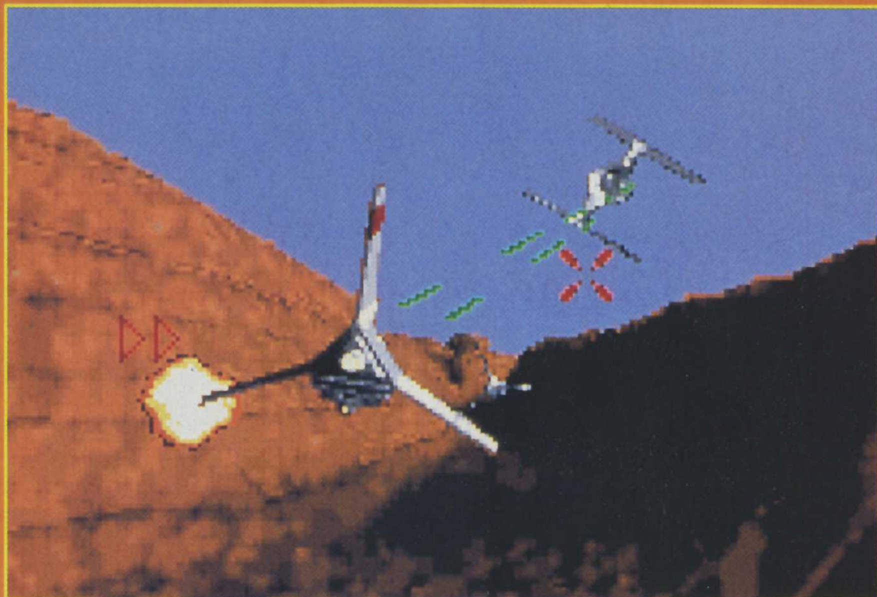
Sur Hoth, comme dans L'Empire Contre Attaque, vous affronterez les terribles et gigantesques CyberWalkers. On verra si vous faites aussi bien que Luke.



De nombreuses séquences en full motion video ponctuent vos exploits. Avouez que c'est beaucoup plus agréable.

Un jeu d'arcade exclusivement sur CD-Rom... Cela faisait longtemps qu'on attendait ça et c'est sur le point d'éclater... Dans ce jeu d'arcade donc, vous prendrez le contrôle de divers véhicules de la trilogie Star Wars, parmi lesquels le T16 Skyhopper, les snowspeeders, san oublier, bien sûr, les X-Wing et les A-Wing. Après avoir aiguisé vos compétences de pilotage et de combat, vous défendrez Tattooine contre l'attaque impériale, vous défierez les terribles Walkers sur la planète de glaces Hoth et vous affronterez l'Empire dans l'ultime attaque de l'Etoile Noire, sur quinze niveaux palpitants. Même si la plupart des niveaux vous place aux commandes de vaisseaux, dans certains, vous serez "en pied". Rien de nouveau dans tout ça me direz-vous, eh oui, mais tout ça et en 3D mappé ("rendered" pour les spcécialistes). Rebel Assault est, en effet, entièrement conçu sous... Autodesk 3D Studio (vous savez, ce petit soft qui a servi à faire The 7th Guest). Vous verrez défiler des paysages rocailleux, vous vous faufilerez dans des canyons tortueux... vous vous y croirez vraiment quoi! Prévu pour tourner à 15 images/seconde sur 486 doté d'une carte-vidéo local-bus, Rebel Assault fonctionnera tout aussi bien -enfin,

Jack Sorensen, le Directeur Général de LucasArts, croit fermement au CD-Rom. Pour lui, ce sera le standard en 1995. La société, confiante, axe déjà la plupart des productions sur ce support, même s'il est toujours considéré comme moyen de stockage. Il permet des jeux plus grands et plus passionnants, avec davantage de séquences cinématiques et des voix digit. Les versions "parlées" sur Cd-Rom rallongent la durée de développement mais on aboutit à un résultat inégalable. Enfin, pour clore ce chapitre CD, sachez que curieusement à la plupart des éditeurs, LucasArts n'a aucun projet pour la 3DO.



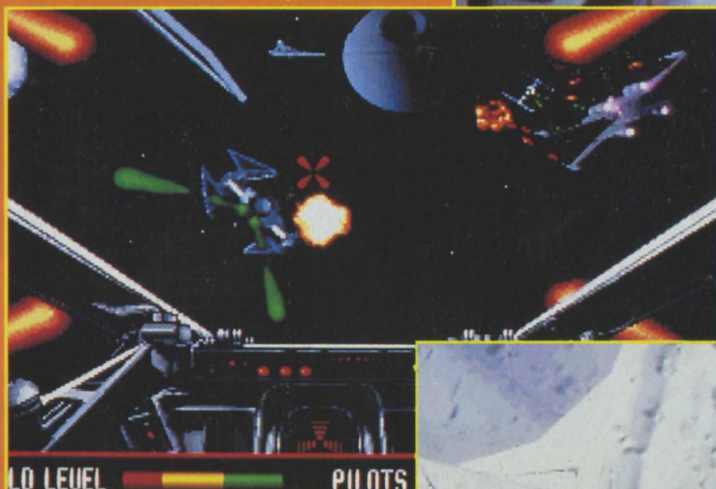


Rebel Assault est le premier jeu d'action à combiner les graphismes 3D Studio et la full motion video, mais ce ne sera sans doute pas le dernier.



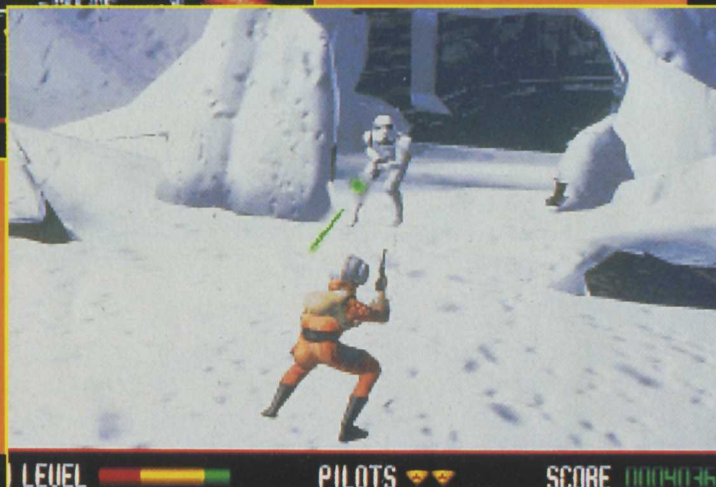
REBEL ASSAULT

Au secours Obi-Wan Kenobi, vous êtes mon seul espoir... click...Au secours Obi-Wan Kenobi, vous êtes mon seul espoir... ... click...Au secours Obi-Wan Kenobi, vous êtes mon seul espoir...... click...



L'inévitable combat en espace "profond"... Ce n'est peut-être pas très original, mais que c'est grisant!

selon LucasArts- sur un 386 muni de 2 Mo Ram. Multimédia et CD-Rom oblige, le jeu sera entièrement parlé -avec des sous-titres-, avec tout plein d'effets sonores et des musiques de John Williams. De nombreux extraits de la fameuse trilogie, en full motion video, ponctueront vos exploits. Vous les retrouverez enfin en chair et en os, tous ces personngaes mythiques, Han, Luke, Leia et l'inévitable Dark Vador. Aarrghh, flûte et damned, Rebel assault n'est prévu que pour Noël...



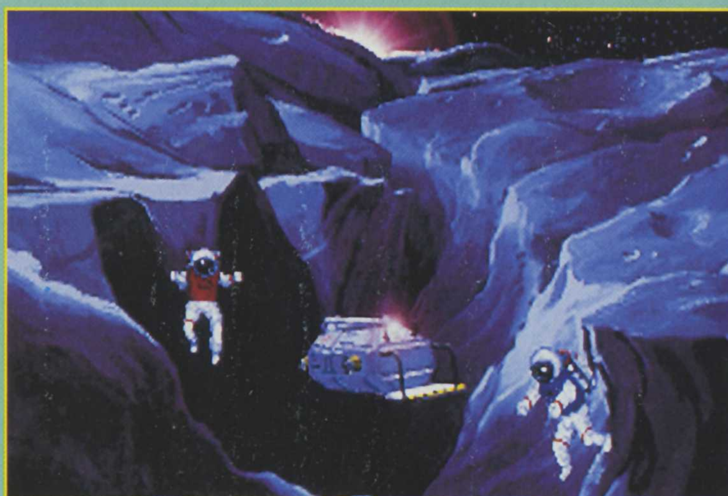
Les niveaux vous placent généralement dans le cockpit d'un véhicule, mais pas tous. En témoigne cette ambuscade où vous devez tirer plus vite que votre ombre, parce que le Stromtrooper, lui, ne vous fera pas de cadeau.

THE DIG

Sortie Prévue: Hiver 1993 sur PC

Cette fabuleuse aventure démarre quand, en 1998, un gigantesque astéroïde menace de s'écraser sur la Terre. L'équipage d'une navette tente une mission désespérée pour éviter la catastrophe et se retrouve propulsé sur une planète inconnue et hostile, à des millions d'années-lumière de la Terre. Vous incarnez Boston Low, le commandant de cette équipe. Vous devez faire face à la peur et à la trahison de votre équipage pour fouiller les ruines d'une civilisation disparue, à la recherche d'une technologie alien qui vous permettrait de rentrer sains et saufs. Un fabuleux secret vous attend... si vous survivez assez longtemps pour le découvrir et en peser la valeur.



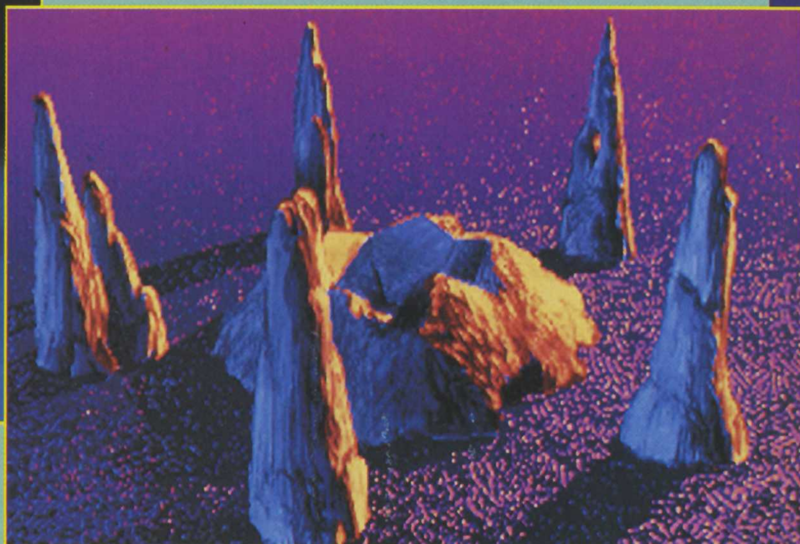


L'animation des personnages de The Dig est assez époustouflante, d'un réalisme extraordinaire. Normal, on a filmé des acteurs qu'on intègre ensuite dans le soft (le film, pas les acteurs).

LucasArts a mis en oeuvre une nouvelle interface de jeu, encore plus intuitive que la précédente. Cette fois, vous pourrez profiter pleinement du fabuleux travail des graphistes puisque le jeu se déroule en plein écran, les icônes n'apparaissant qu'en pop-up (à la Sierra).



Tiens, on dirait une scène de Indiana Jones and the Fate of Atlantis... vous savez, au tout début, quand il ouvre la statuette... En tout cas, c'est nettement plus beau et c'est pas peu dire.



Cette image, d'une beauté rare, me laisse décidément sans voix. Cela laisse rêveur...

The Dig établit, selon LucasArts, le nouveau standard en matière de jeux d'aventure. Au niveau graphique, notamment, avec des graphismes plein écran utilisant une nouvelle interface pop-up utilisée par ailleurs dans Sam & Max, et des personnages rotoscopés. The Dig emploie le nouveau système de LucasArts, le StoryDroid Development System. Le précédent système utilisé pour les jeux d'aventure étant, bien entendu, le SCUMM datant de 1987 (Script Creation Utility for Maniac Mansion) qui n'a cependant cessé d'être amélioré. Mais bon, voilà, sachez qu'il y a un nouveau système chez LucasArts.

Il s'agit de la première participation de Steven Spielberg dans le monde des jeux micro. Ce célébrissime metteur en scène qu'on ne présente plus a, en effet, conçu le scénario de base, les personnages et certaines énigmes que Biran Moriarty a ensuite développées. "C'est une histoire que j'avais en tête depuis des années et que j'ai toujours voulu faire". En fait, au départ, c'était une histoire que le père d'E.T. voulait adapter pour sa série Amazing Stories (Histoires Fantastiques). Il s'agit d'archéologues du futur qui déterrent une statue de Mickey Mouse, puis le Château de la Belle au Bois Dormant, etc. pour découvrir qu'ils ont mis la main sur Disneyland. Le projet n'a jamais abouti car il aurait fallu un budget trop colossal (je n'ose même pas imaginer à quel point, parce que bon, jusqu'à maintenant, c'est vrai qu'il n'a eu que de "petits" budg' le pauvre Steven).

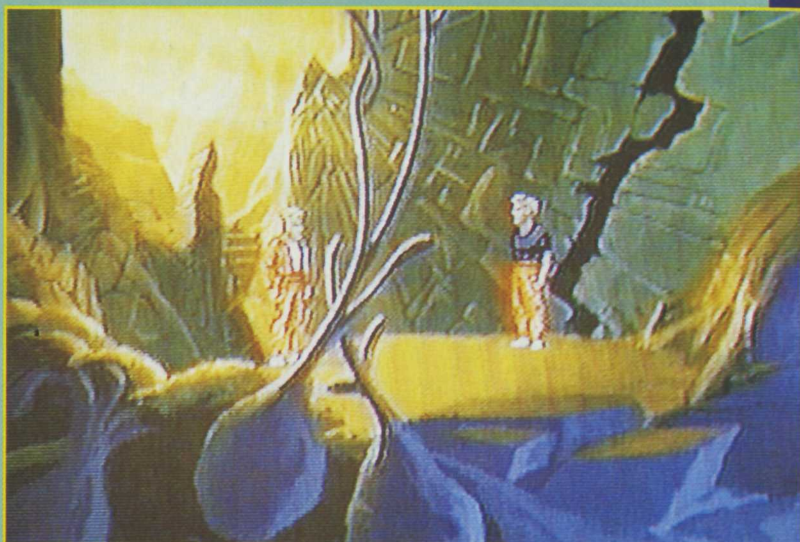


Photo d'après vidéo





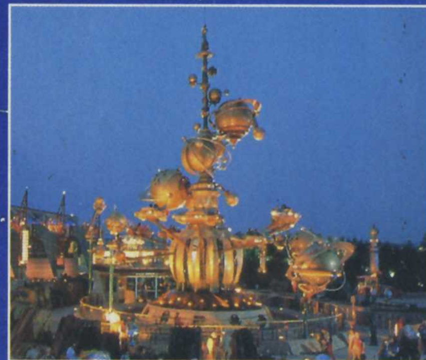


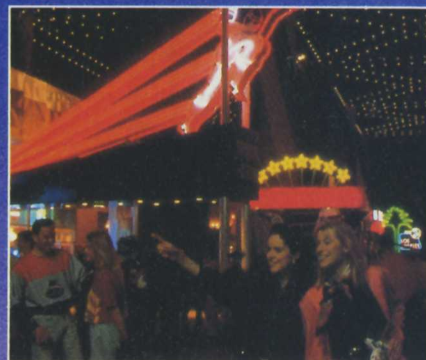

TU VEUX PASSER UNE SOIRÉE SOUS LE SIGNE
NOUVEAU, Soirées d'été StarNights AU PARC EURO DISNEYLAND 150F DE 17H À 23H DU 12 JUIN AU 12 SEPTEMBRE 1993

DU FRISSON, DE L'ACTION ET DE L'ÉMOTION ?
ALORS... AVENTURE-TOI DANS CE JEU !

avec **Joystick** *et* **Euro Disney, gagne**
100 Soirées d'été StarNights *(50 soirées d'été StarNights pour 2 personnes)*

Le Parc Euro Disneyland, après 17 heures, c'est une série d'aventures sous le signe de la nuit. Vertigineux périple nocturne à bord du train fou de Big Thunder Mountain qui te plonge dans la nuit de Frontierland, voyage à la vitesse de la lumière dans l'espace, abordage périlleux avec de terribles pirates sous le clair de lune des Caraïbes. Toutes les sensations sont au rendez-vous, avec, en apothéose, l'éblouissante Parade Electrique et les fabuleux feux d'artifice.
Pour toutes informations, tape 3615 Euro Disney.







QUESTION-1

QUEL EST LE VRAI NOM DE ZORRO ?

A) DON RODRIGUEZ B) DON DIEGO DE LA VEGA C) DON UGO

QUESTION 2

COMMENT APPELLE-T-ON LA PARADE QUI A LIEU LA NUIT A EURO DISNEY ?

A) PARADE FANTASTIQUE B) PARADE ÉLECTRIQUE C) PARADE NOCTURNE

Réponds sur ce coupon-réponse (ou recopie-le sur papier libre) avant le 6/08/1993 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

Concours Joystick / Euro Disney - 103, bd Mac Donald
75019 Paris

Jeu gratuit sans obligation d'achat par voie de tirage au sort. Les bulletins de participation et le règlement sont disponibles sur simple demande à l'adresse ci-dessus. Le concours est ouvert à tous sauf aux membres d'Euro Disney et de Joystick.

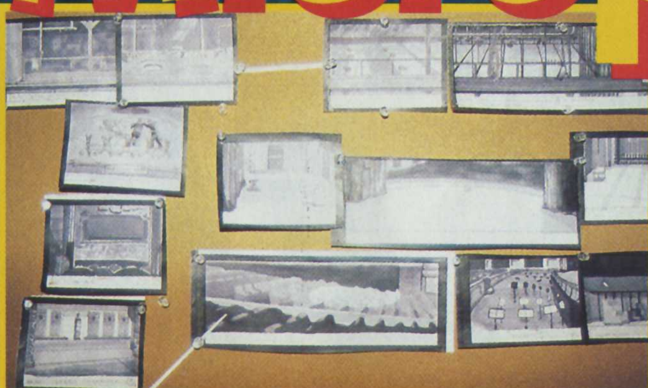
NOM ....
PRÉNOM .... **AGE** ....
ADRESSE .... **VILLE** ....

réponse question 1
a b c
réponse question 2
a b c
Quel micro-ordinateur utilises-tu ? ....

joystick

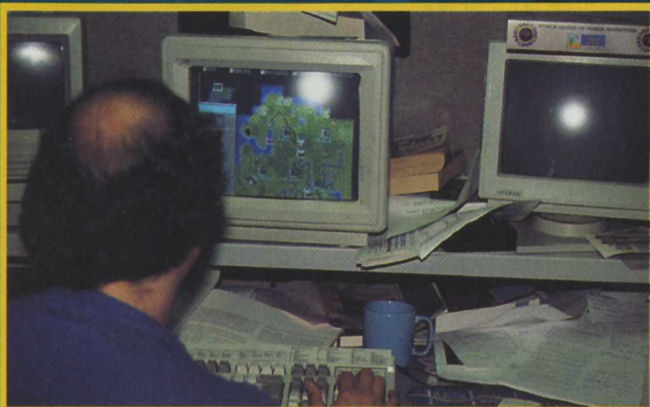
Euro Disney RESORT

Voyage chez Monsieur Microprose


Un story-board est toujours réalisé avant chaque jeu. Tout comme un vrai film, quoi!

Un des géants des jeux nous ouvre de nouveau les portes de sa caverne magique. Après la filiale anglaise, on attaque, cette fois-ci, le gros morceau, la "maison-mère" de l'ex-spécialiste des simulateurs de vol. Dans les prochains mois, MicroProse va peut-être enfin réussir à échapper à cette étiquette qui lui collait si bien à la peau. Etonnant revirement sur un marché où la plupart des éditeurs ont plutôt tendance à dormir sur leurs lauriers en cherchant à exploiter des filons connus et archi connus. MicroProse nous prépare une rentrée renversante puisque pas moins d'une dizaine de produits sont prévus entre Septembre et Décembre. Parmi ceux-ci, un seul véritable simulateur de vol... Après dix ans de bons et loyaux services aux appareils de guerre (la firme a fêté ses 10 ans d'existence en 1992), MicroProse démarre une nouvelle décennie sur les chapeaux de roues, pour notre plaisir à tous.

Mais revenons un peu en arrière... il y a dix ans, quand les chemins de Sid Meier et de Bill Stealey se sont croisés. A l'époque, ils étaient tous deux employés dans la même société, et passaient leur temps libre sur une borne d'arcade, Red Baron, Stealey qui est un ancien pilote de chasse, se plaignit de la mauvaise qualité des simulateurs de vol de l'époque et, notamment, de Red Baron. Qu'à cela ne tienne, Meier lui proposa de programmer un meilleur simulateur que Red Baron en moins d'une semaine. En fait, il lui a fallu deux mois pour concevoir Hellcat Ace. Depuis ces temps épiques, MicroProse s'est fait un nom, et quel nom, pour ses simulateurs de qualité: F15 Strike eagle, F19 Stealth Fighter, M1 Tank Platoon, Gunship... Désormais, MicroProse emploie une équipe de programmeurs intégrés à la société, contrairement à la plupart des compagnies. Chaque jeu est développé à partir d'une équipe composée de concepteurs, programmeurs, ingénieurs du son et de graphistes. Le délai de fabrication d'un jeu peut atteindre huit ans, si l'on prend le temps, dont trois pour le développement.


Après une dure journée de labeur, les gens de MicroProse, comme à Joystick, passent des heures sur Civilisation.

MICROPROSE EN QUELQUES CHIFFRES

10 ans d'existence, MicroProse a été créé en 1982.

400 personnes dans le monde

20.000 Civilisation vendus en Belgique, France, Suisse, en 1992

25.000 Grand Prix vendus en Belgique, France, Suisse, en 1992

35 nouveaux titres pour 1993

F-14 Fleet Defender

Sortie Prévue: Automne 93 sur PC

MicroProse prépare un nouveau simulateur de vol, étonnant non? Ce titre promet de devenir l'ultime simulateur de F-14 Tomcat. Conçu par la même équipe qui nous avait déjà offert l'hyper-réaliste F-15 Strike Eagle, F-14 entend améliorer les points forts de son précédesseur tout en éliminant les défauts. Si vous ne connaissez pas du tout le F-14, sachez qu'il a été conçu dans l'objectif de défendre les flottes contre les attaques navales des Russes. Un conseiller militaire, le lieutement-colonel George Wargo, a d'ailleurs effectué des recherches sur les véritables stratégies soviétiques pour renforcer le réalismes des situations dans le jeu. Ce souci d'authenticité rend les missions et les campagnes beaucoup passionnantes et motivantes pour les joueurs. Les missions de F-14 Fleet Defender sont d'ailleurs d'une variété rare. Vous pouvez, ainsi, effectuer des vols de routine, vivre les palpitants engagements des combats air-air, ou prouver votre courage lors de missions spéciales d'interception. Des missions particulières comme le vol de nuit et la navigation par les balises, seront évidemment de la partie, permettant aux experts d'aiguiser leurs compétences de pilotage. Les modèles de vol des différents appareils, qu'ils soient alliés ou ennemis, ont été simulés de la façon la plus réaliste possible. De même, tous les instruments et systèmes de mesures électroniques ont été soigneusement simulés. Vous disposez ainsi des systèmes d'armement et de radar les plus réalistes dans un simulateur de vol "civil" (ben oui, quoi, on n'peut quand même pas comparer ça aux simu de l'Armée de l'Air à 50.000F le programme). L'intelligence artificielle a bénéficié d'une attention toute particulière: les alliés et les adversaires contrôlés par l'ordinateur agissent très logiquement, ce ne sont plusdes kamikazes qui foncent sur tout ce qui bouge sans réfléchir. Les appareils ennemis, d'ailleurs, adoptent leur formation et leurs tactiques de combat de base à vos propres manoeuvres. Comme F-14 est foncièrement un appareil de la "navale", la plupart des missions se déroulent, bien entendu, au-dessus de l'eau et le long des côtes. Vous pourrez ainsi survoler plus de 1000 miles de terrains côtiers réalisés fidèlement d'après des cartes géographiques. F-14 est incontestablement un pur régal des yeux. Tous les éléments ont été très soignés du point de vue visuel. Les appareils, par exemple, sont en 3D mappés et le terrain est "ombré" un peu à la Strike Commander.



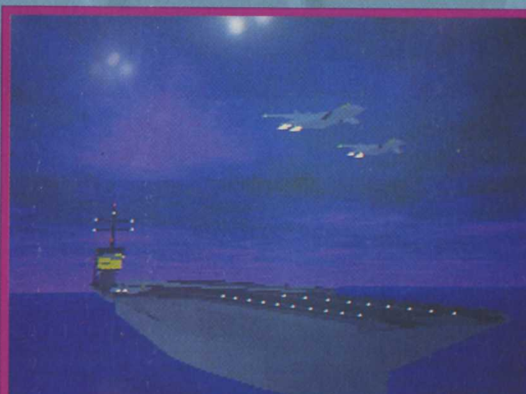
F14 Fleet Defender, le prochain simulateur de vol de MicroProse, s'annonce comme l'ultime simulateur de cet appareil.

QUI FAIT QUOI?

L'équipe de F-14 est la même que celle de F-15
Scott Tamburg, directeur du projet, travaille pour Microprose depuis six ans et demi. Sa spécialisté concerne les visuels de décors -le ciel, le terrain etc.
Max Remington est chez Microprose depuis plus de quatre ans et s'est spécialisé dans l'élaboration de l'environnement de jeu: avions, porte-avions, etc. tous les éléments militaires des jeux Microprose étant, bien etendu, fondés sur de vrais appareils.
Scott Elson s'est spécialisé dans la programmation des aspects comportementaux des simulations.
Mike McDonald a créé tous les systèmes visuels des équipements: cockpits, systèmes à-bord, atterrissages et décollages sur porte-avions, etc. Detmar Peterke peaufine les visuels et programme les codes de contrôle de la campagne.



Bon sang, même à Joystick, nous n'arrivons pas à le croire... Des images d'une telle beauté. Dire qu'il y a toujours mieux qui arrive tous les jours!



Ne dirait-on pas une image extraite du film "Nimitz retour vers l'enfer"?

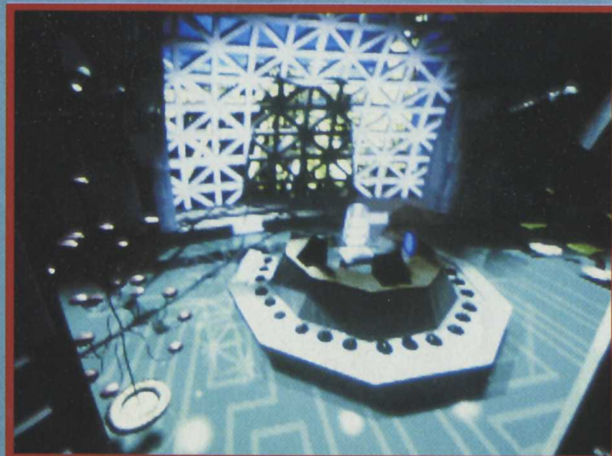


Strike Commander peut s'accrocher... Le rendu des terrains de F14 est certainement l'un des plus réussis des simulateurs de vol, et c'est pas peu dire.

MICROPROSE

BLOODNET

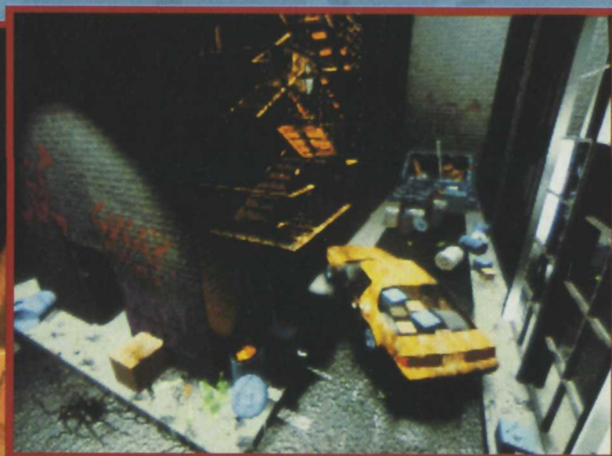
Sortie Prévue: Automne 93 sur PC CD ROM



Si vous aimez le cyberpunk, la rentrée risque de vous faire chavirer... avec, notamment, ce jeu de rôles qui a l'air somptueux. Bien loin des univers médiéval-fantastiques et des space-opera, Bloodnet vous plonge dans le monde futuriste violent de 2094 où cyberpunks et "rage gangers" règnent en maître. Un monde où les méga-corpo font la loi et où, la seule dimension où liberté signifie peut-être encore quelque chose, est le cyberspace. Qu'est-ce que le cyberspace? il s'agit (tout simplement!) du monde virtuel généré par le réseau informatique global -ceux qui ont vu Tron ou le Cobaye savent certainement de quoi je parle-. Ce qu'on appelle généralement la Matrice ou Cybernet où l'on peut entrer en établissant une liaison entre sa propre conscience et les données informatiques (en 2094, on arrive à faire tellement de choses avec la cybernétique ma p'tit' dame!) C'est dans cet univers hallucinant que vous allez vivre l'une des aventures les plus incroyables. Si vous aimez le mélange des genres, vous allez être servi. Vous incarnez Ransom Stark, un mercenaire de l'espace et decker -spécialiste du Cybernet-, qui a été mordu par un vampire. Grâce à un implant cérébral, vous arrivez à ne pas totalement succomber à votre nouvelle nature maléfique et à votre envie irrésistible d'hémoglobine. Le seul moyen de ne pas complètement plonger serait de retrouver celui qui vous a transmis cette malédiction. Manque de chance, il s'est terré dans les entrailles du Cybernet.



New York recèle des tonnes de lieux aussi fabuleux que ce penthouse. Admirez-moi ces graphismes géniaux.





LAWRENCE SCHICK

Après deux ans passés chez TSR (l'éditeur du vrai jeu de rôles Dungeons & Dragons et d'AD&D) et quatre ans chez Coleco pendant le grand boom des premières consoles (pour les vétérans, c'était bien sûr le bon vieux temps des VCS, Vidéopac, Vectrex, etc.) avant de rejoindre MicroProse il y a environ huit ans, Lawrence est chargé des jeux de rôles chez MicroProse, tout en continuant à programmer et à concevoir cerains titres. Il a tenté d'appliquer des principes de jeux de rôles aux simulateurs, notamment avec Ed Fletcher sur Task Force 1942 , pour davantage impliquer le joueur.



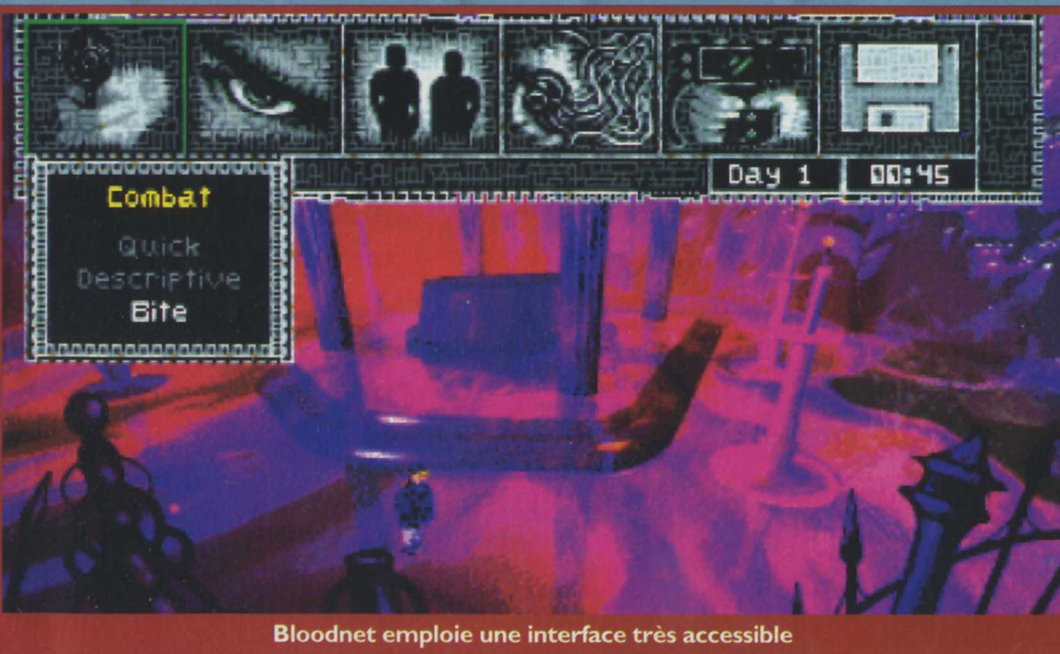




Une grande partie de votre aventure se déroule à New York City, aussi bien "dedans" qu' "en-dessous", dans les entrailles de ce monstre mécanique qu'est le subway.

Vous devez donc essayer de survivre, affronter les buveurs de sang et autres prédateurs, afin de trouver le remède pour revenir à la normalité. Ce ne sera qu'après avoir fait le tour (espérons que vous n'êtes pas trop pressé) de New York City que vous parviendrez à pénétrer le coeur du Cybernet. Vous devrez faire face aussi bien à la violence implacable des rues qu'à la rigueur inhumaine de la bureaucratie. Vous découvrirez des lieux à la fois étranges et fascinants, comme le Hellfire Club ou le Coffin Room, ou encore le Bellview Hospital, dans le cyberspace. Vous rencontrerez des personnages aux personnalités plus bizarres les unes que les autres. Personnages qu'il est parfois bon de "séduire" puisqu'il serait totalement illusoire de croire que vous y arriverez tout seul. Comme vous pouvez le constater, le scénario est très fouillé et digne d'une super production hollywoodienne. On se plaignait du manque d'originalité des jeux, Bloodnet arrive à point nommé pour nous prouver que les choses sont en train de changer. Ce qui change considérablement également, ce sont les tehniques de réalisation. Bloodnet est impressionnant. On en prend plein dans la tronche avec ces graphismes de synthèse "Hallucinographic" à la 3D Studio. Chaque écran est plus beau que le précédent et, à force de tomber à la renverse, on finit par ne plus vouloir décoller. A guetter avec émoi...





Bloodnet emploie une interface très accessible

Dans le Cybernet, vous rencontrerez des créatures plus fascinantes les unes que les autres... D'ailleurs, le pauvre garçon doit avoir des problèmes



CIVIL WAR

Sortie Prévue: Octobre 93 sur PC



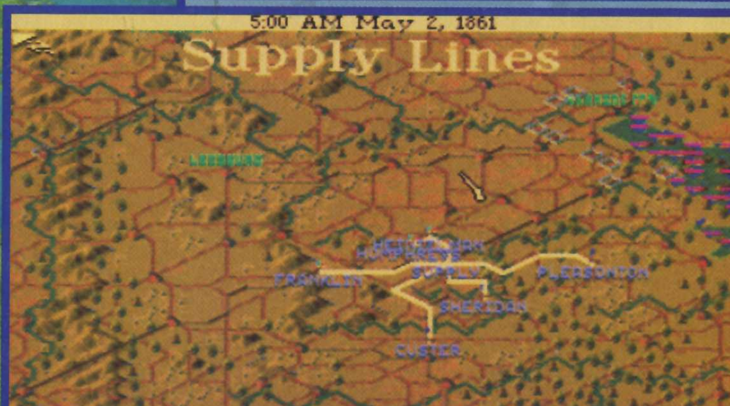
Cela fait des années que Jeff Briggs et Sid Meier étaient intéressés par la Guerre de Sécession américaine et qu'ils voulaient faire un jeu sur ce thème. C'était, dans le cas de Jeff, une passion personnelle puisqu'ayant étudié le sujet pendant plus de quinze ans, il en connaît la moindre personnage, le moindre événement, la moindre anecdote. Mais cette connaissance n'a apparemment pas suffi -ou alors ils sont très pointilleux- et d'autres recherches ont été effecuées pour que Civil War respecte complètement les réalités historiques. Ils ont ainsi compulsé de nombreux ouvrages, étudié des biographies des hommes célèbres, disséqué les documents historiques les plus obscurs pour aboutir à une maîtrise totale du sujet. Même s'ils voulaient, au départ, réaliser un jeu amusant, il fallait que cela se tienne du point de vue historique, que cela soit réaliste et vraisemblable. L'objectif de Civil War est simple: il s'agit de manoeuvrer l'armée des Yankees ou des Confédérés de façon à faire monter ou chuter la popularité à Abraham Lincoln. Sid Meier vous offre l'occasion de modifier la face de l'histoire. Vous affronterez ainsi les problèmes que rencontraient des généraux aussi célèbres que Grant, Lee, McLellan ou Burnside. L'action se déroule pricipalement sur la Côte Est des Etats-Unis, là où les plus grandes batailles ont eu lieu. De Harrisburg en Pennsylvannie à Richmond et Petersburg, en passant par les environs de Washington et du Potomac, vous revivrez à votre façon ces grands moments de l'histoire. Rien n'a été oublié, les célébrissimes généraux précédemment cités bien sûr, mais aussi les batailles de Bull





Certe carte générale permet de voir l'évolution de la Guerre dans sa globalité. C'est quand même plus pratique et, surtout, plus beau qu'un machin gris avec des petits carrés.



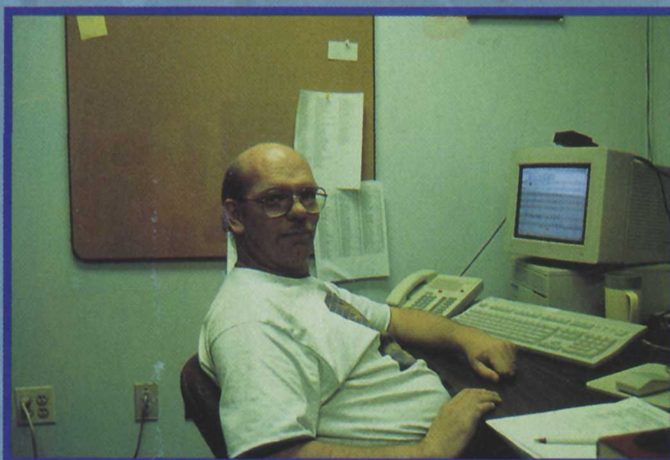


Le rôle du ravitaillement est primordial dans l'issue d'une bataille. Imaginez vos troupes sur le point d'attaquer, à cours de munitions ou crevant de faim... Aucun chef militaire digne de ce nom n'en arriverait à ces extrémités.

SID MEIER

L'un des boss de MicroProse participe activement à la conception des jeux et de sa fertile imagination des softs aussi indispensables que Civilisation et Railroad Tycoon. Ce génie -oh ouais, j'ose le dire-, conçoit généralement ses jeux en deux phases. Il détermine d'abord le sujet du jeu, c'est-à-dire le but et les moyens et attaque ensuite la conception à proprement parler, ce qui dure quand même un an et demi. Pendant cette phase, Sid se charge généralement de la programmation en C du jeu, avec une grande part accordée à l'intelligence artificielle du jeu, l' "âme" du logiciel en quelque sorte.

Run et de Gettysburg, etc. Le champ de bataille est extrêmement détaillé, vous permettant de distinguer non seulement les configuratioons du terrain, plaines, forêts, rivière... mais aussi toutes les unités composant votre armée: artillerie, cavalerie, infanterie... Même s'il a tout l'air d'un wargame, il faut avouer que c'est certainement l'un des plus beaux du marchés -à égalité avec Fields of Glory testé ce mois-ci par Moulinex, toujours chez MicroProse-. Ca fait plaisir de voir que wargame ne signifie pas forcément carrés et hexagones... Au moins, les personnes qui n'étaient pas du tout intéressées par le genre, y jeteront enfin un oeil. De même, une fois n'est pas coutume, Civil War ne se déroule pas par tour mais en temps réel. Plus de prises de têtes pour savoir combien il reste de points de déplacements. Vos unités se déplaceront, ici, au gré de vos directives et s'arrêteront si vous ressentez le besoin de leur donner d'autres ordres. Il faut tenir de compte de différents facteurs comme le statut des troupes, bien entendu, mais le déroulement du jeu sera beaucoup plus intuitif et donc facile d'accès aux novices. La procédure pour donner vos ordres est ultra-simplifiée grâce à une interface utilisant exclusivement la souris. Mais que les experts se rassurent, l'intelligence artificielle qu'a développé Sid Meier leur donnera bien du fil à retrordre. Civil War comporte, en effet, quatre niveaux de difficulté pour permettre aux joueurs de tous les niveaux de s'amuser. A l'heure actuelle, les phases de combat à proprement parler n'ont pas encore été finalisées, mais ces séquences ne risquent pas d'être très difficiles à manier. Civil War peut se jouer aussi bien par scénario, en campagne, voire les cinq ans de la Guerre de Sécession. Décidément, ce n'est pas demain la veille que Sid Meier nous pondra un jeu nul!



Jeff Briggs s'est toujours intéressé à la Guerre de Sécession et avait très sérieusement étudié le sujet avant même de penser à faire un jeu sur ce thème.



Il suffit de cliquer sur un sprite d'une de vos unités pour lui donner les ordres appropriés. Pour une fois, on distingue enfin les cavaliers et fantassins.

MICROPROSE

SECRET OF THE SEVENTH LABYRINTH

Sortie Prévue: Novemvre 93 sur PC

Après une réussite telle que celle de The Legacy, Microprose ne pouvait décidément pas en rester là dans le domaine des jeux de rôles. Secret of the Seventh Labyrinth est un Dungeon Master où vous vous déplacez à la manière d'Underworld. L'écran de jeu présente une vue "subjective" de ce que vous voyez. Les déplacements se font non, pas à pas -pire, "case par case"- mais de façon fluide et naturelle. Quand vous tournez, la vue suit une rotation comme si vous tourniez vraiment sur vous-même. L'ambiance de Secret of the Seventh Labyrinth est très "historique" puisque le jeu se déourle sur sept niveaux différents, correspondant à des civilisations antiques: Egypte, Chine, Arabie, Aztèques, Indes, etc. Dans ce jeu de rôles, vous êtes le prétendant au trône de roi-philosophe de la contrée perdue de Lemuria. Pour y accéder, vous devez percer les secrets de sept labyrinthes. Si les six premiers sont relativement faciles à surmonter, le septième vous réserve bien des sueurs froides. Ce n'est pas juste un jeu classique où s'enchaînent sans fin des séquences de combats-trésors-énigmes. Vous devez user non seulement de vos neurones et de vos poings, mais également de vos pouvoirs magiques. La magie est un rôle prépondérant dans le jeu puisqu'elle seule, vous permettra de surmonter le septième labyrinthe. Le système de magie utilisé, le Spellweaver, est très original car une fois n'est pas coutume, vous n'aurez ni de points de magie à gérer, ni d'ingrédients à mélanger. Vous, et vous seul, êtes la source de vos pouvoirs. Bien sûr, il vous faudra d'abord faire vos preuves avant de savoir bien maîtriser la force qui sommeille en vous. Car le titre de roi-philosophe n'est pas à la portée de tous. Et les sept labyrinthes comportent tous des adversaires plus coriaces les uns que les autres. Les graphismes de Secret of the Seventh Labyrinth sont très soignés. On s'étonne encore de voir des textures aussi belles partout, sur les murs, par terre.

enfin, saluons les créateurs d'avoir inclus un éditeur de niveaux. Si vous parvenez à vaincre les sept niveaux du jeu, vous pourrez passer des heures et des heures supplémentaires à peaufiner vos propres labyrinthes. Un mur par-ci, un autre par-là, une table, une chaise, oh et pourquoi pas un petit monstre tout poilu... Mais ce soft n'en est encore qu'à ses débuts et gageons que d'ici sa sortie, il aura subi bien des modifications et gagnera encore plus d'intérêt.



Les graphismes en 3D sont impressionnants, notamment par leur texture.

La magie tient une place importante dans ce jeu de rôles. D'ailleurs, vous avez intérêt à en user et en abuser si vous voulez réussir.





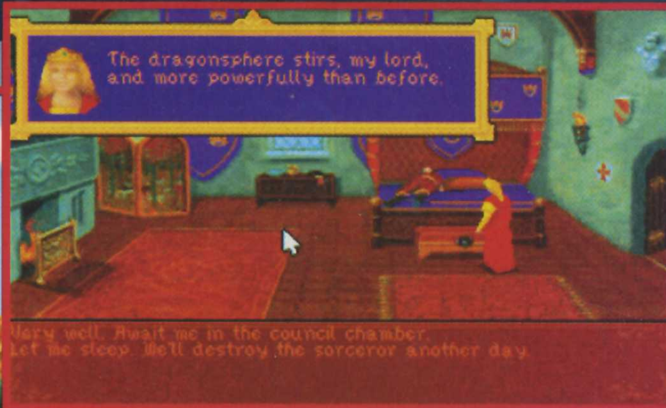
Secret of the Seventh Labyrinth est un Dungeon Master où vous vous déplacez comme dans Ultima Underworld, de façon naturelle et fluide, et non case par case.



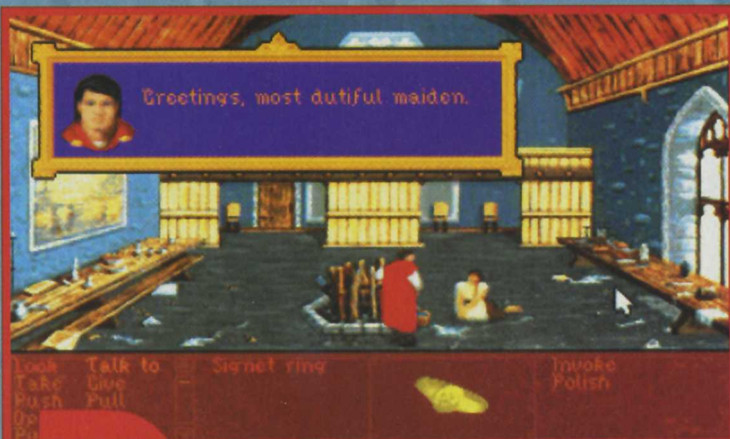
Oh, qu'il est méchant le monstre... et vous n'êtes pas au bout de vos peines puisqu'il y a sept niveaux de taille raisonnablement gigantesque.




Le monde de Dragonsphere est peuplé de races aux coutumes et histoires variées. Il s'agit de savoir bien mener tout ce petit monde pour ne choquer la sensibilité de personne.



Dragonsphere est le troisième jeu de A.G.A. qui a déjà réalisé Rex Nebular et Return of the Phantom, testé ce mois-ci par Moulinex, pour Microprose. Connaissant la qualité de Rex Nebular, on est en droit d'attendre quelque chose d'assez sympa. Il s'agit, vous l'aurez deviné, d'un jeu d'aventure très "king's questien" où vous incarnez le fils du Roi Kallash dont le royaume est sous l'emprise du sorcier maléfique Sanwe (original non?) Ce sorcier avait été vaincu par votre père il y a vingt ans, mais sa puissance était telle qu'il ne fut pas définitivement anéanti. Transformé en dragon, il fut juste 'enfermé" dans une sphère de cristal, la... Dragonsphere. Si jamais ce dragon s'éveillait, cela signifierait la résurgence du diabolique sorcier et le début de la fin pour votre monde. Vous devez donc faire en sorte que cela ne se produise pas. Dragonsphere se déroule dans un monde fantastique où coexistent plusieurs races aussi fascinantes les unes que les autres, caractérisées par des coutumes et des moeurs typiques: des Faeris, des Shapechangers, etc. Le scénario, tortueux à souhait, est rempli de rebondissements et de surprises qui vous feront retenir votre souffle plus d'une fois. Votre chemin sera, bien sûr, ponctué d'énigmes où une part belle a été faite aux dialogues. Ces dernières font en effet partie intégrante du déroulement de l'histroire et la psychologie des personnages est telle que vous devez user de votre plus grande diplomatie pour aborder chacun d'entre eux. L'interface utilisée, grâce au système MADS, vous permet d'effectuer des actions complexes sans que ce soit une prise de tête absolue. L'ennui avec l'interface à la Lucas par exemple, est qu'on est limité par les "verbes d'action". Dans Dragonsphere, des verbes de base comme Prendre, Utiliser, etc. existent toujours, mais chaque objet que vous sélectionnez vous donne accès à d'autres verbes correspondants. Par exemple, si vous sélectionnez une corde, vous pourrez avoir comme verbe, lancer, nouer, tendre, etc. Comme tous les jeux d'A.G.A., avant de commencer, vous pouvez choisir un niveau de diffifulté de novice à expert. Du point de vue de la réalisation, Dragonsphere est encore plus abouti que Rex Nebular. Les graphismes sont étonnamment travaillés, mêlant les techniques du dessin, de la digit et de la 3D mappée et les animations des personnages, grâce au rotoscoping, de plus en plus surprenantes. On croirait voir un vrai film. Eh bé, s'ils continuent sur leur lancée, je connais certains éditeurs qui devraient commencer à se faire du mourron.



A.G.A. (GA?)

A.G.A., composé de 12 personnes, développe les jeux d'aventures graphiques de MicroProse. Matt Gruson et un autre programmeur a conçu et écrit leur propre moteur de développement, le Microprose Advanced Development System (MADS) qui est très flexible et modulable. Tout est réalisé en interne avec les outils et les utilitaires développés à partir de MADS. Ces outils ont permis d'éviter certaines phases de programmation et l'utilisation de codes. Dans Dargonsphere, par exemple, la séquence d'introduction n'a nécessité aucune programmation, ainsi que la majeure partie du jeu. MADS facilite ainsi les conversions des titres pour le CD-Rom ou pour d'autres standards. Le studio a conçu un système de digitalisation vidéo permettant le rotoscoping. On filme ainsi des acteurs en directlive, puis on intègre ces films dans le soft pour obtenir des mouvements plus fluides et plus réalistes.


La technique du rotoscoping consiste à réaliser le film d'un acteur en pleine action devant un blue-screen, qu'on intègre ensuite dans les jeux.

DRAGONSPHERE

Sortie Prévue: Noël 93 sur PC PC CD ROM et peut-être MAC

Master of Orion

Sortie Prévue: fin Juillet 93 sur PC

Master of Orion est un jeu de stratégie spatiale que Microprose compare à Civilisation et à global Conquest. Il a d'ailleurs une structure comparable à celle de civilisation; vous envoyez des explorateurs, bâtissez un empire, allouez des ressources, développez de nouvelles technologies et affrontez d'autres civilisations. Si Civilisation débute à la Préhistoire, Master of Orion démarre à des millénaires de nous, dans un futur où le voyage spatial est monnaie courante. Vous y incarnez donc l'une des dix races connues, chacune possédant des caractéristiques typiques. Les Silicoids par exemple, peuvent vivre sur des planètes hostiles, les Shadomorphs sont des espions incroyablement doués, les Fellpurrs sont des "flingueurs" hors pair, les Psilons ont une recherche très avancée, les Humains excellent en commerce et en diplomatie, etc. Votre obejctif est de conquérir; vous pouvez ainsi vous mesurer jusqu'à cinq autres races dans la domination de l'univers connu. Pour ce faire, vous devez conquérir au moins 50% des systèmes solaires connues. Eh oui, vous aurez fort à faire puisque vous ne démarrez qu'avec une seule et malheureuse planète que vous devez développer afin d'acquérir les moyens de votre expansion. Même si les autres civilisations sont des concurrents, la manière forte n'est pas forcément une bonne solution et, à l'instar de politiciens, vous devrez déployer vos dons de diplomate pour gagner les faveurs des uns et des autres. Bien sûr, rien ne vous empêche d'user des stratagèmes et magouilles dignes d'un politicien averti, trahison, espionnage seront parfois de mise. Mais il ne faut pas oublier qu'au départ, vous n'êtes qu'une "pauvre petite planète" et il vous sera difficile de vivre en totale autarcie. Les échanges sont primordiaux, notamment pour acquérir des technologies que vos services de recherche ne sont pas capables de trouver. Et quand on parle d'échanges, on parle évidemment de vaisseaux spatiaux. On voit mal comment faire autrement. En plus de votre rôle de politicien et de gestionnaire, vous devez donc vous constituer une flotte spatiale, composée de petites navettes aux gigantesques structures, que vous devez améliorer grâce aux technologies les plus avancées. La recherche est, sur le plan, primordial. Une fois fin prêt, vous pourrez enfin envisager de terribles affrontements en espace profond. Ben oui, ce n'est pas évident, mais on n'est quand même pas là pour rigoler non? Master of Orion vous offre une liberté quasi totale quant à la direction de votre civilisation. Il ne faudra pas venir vous plaindre si vous n'y arrivez pas mais uniquement vous en prendre à vous-même. Evidemment, l'intelligence artificielle développée par Master of Orion ne vous facilitera pas la tâche et c'est tant mieux. Si les graphismes de Master of Orion ne paraissent pas extraordinaires, à part quelques écrans, bien qu'ils soient de la plume du dessinateur de BD Bill Wllingham et de Jeff Dee qui a participé à Ultima VI et Martian Dreams, la bande son risque d'être le moteur principal de l'ambiance. Les musiques sont, en effet, composées par Dave Govett et The Fat Man, ceux qui avaient déjà sévi dans Wing Commander, Ultima Underworld, Loom, Star Trek:25th Anniversary et The 7th Guest.







Les combats spatiaux sont les seuls moyens de conquérir ces planètes qui vous font tant envie.

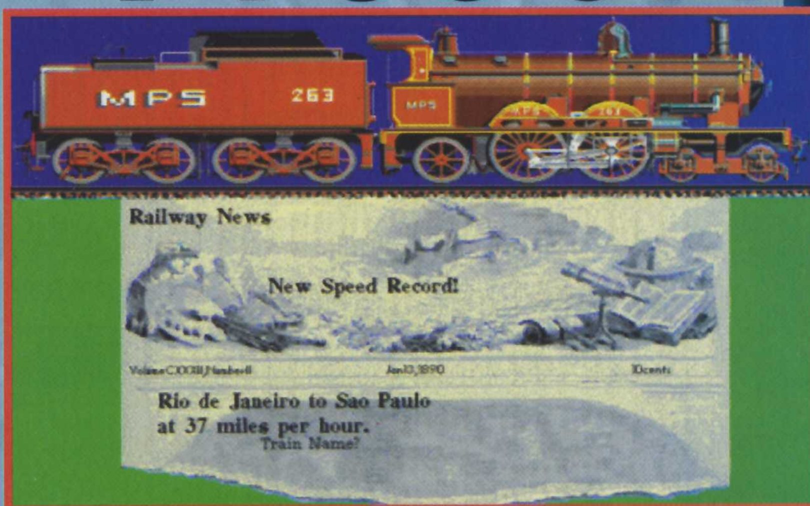


Chaque planète dispose d'une fiche de caractéritiques détaillées, histoire de savoir si vous vous attaquez à plus forte partie ou pas.

RAILROAD TYCOON DE LUXE

Sortie Prévue: Eté 93 sur PC

Microprose nous propose enfin une nouvelle version de ce hit en puissance, avec des graphismes en S-VGA et un environnement sonore digne de ce nom -rappelons qu'à l'époque du "Tycoon" initial, la carte Adlib faisait foi, c'est dire la "qualité" relative de l'ambiance sonore-, mais aussi, et surtout, de nombreuses améliorations. D'abord, la palette des "terrains" de jeu s'est enrichie de l'Amérique du Sud et de l'Afrique, ensuite, le nombre de locomotives a augmenté et, enfin, de nouvelles marchandises ont été ajoutées. Vous me direz, oui et alors? Et alors, c'est génial car ce n'est plus une ou deux nuits blanches qu'on va passer mais des milliards, à construire notre réseau ferroviaire. L'essentiel du jeu est évidemment de se faire un max de fric, en gérant le mieux sa compagnie. Mais si c'est la gestion du réseau qui vous intéresse, qu'à cela ne tienne, une option vous permet d'aiguiller chaque rame vous-même avec vos petites mimines. De même, vous serez comblé si vous vous sentez une âme de "bâtisseur de l'histoire" car votre réseau ferroviaire permettra de développer une ville au détriment d'une autre et vice-et-versa, et le visage du continent sur lequel vous jouez changera au gré de vos actions. Les "provinciaux" pourront ainsi faire de leur village natal la plus grande ville de France... Les villes changeant de configuration, offriront de nouvelles industries auxquelles vous devrez adapter votre réseau... Eh oui, quand je vous disais que c'était compliqué. Mais je suis là à vous vanter les mérites d'un jeu que vous n'avez peut-être jamais vu, et vous vous dites sûrement que l'enthousiasme qui m'enflamme obscurcit mon jugement... Essayez donc Railroad pendant une heure ou deux, vous verrez, vous n'en décrocherez plus, je vous aurai prévenu...



SÉLECTION 2

PLUS DE 5000 LOGICIELS GRATUITS SUR 3615 DPPLUS

AMIGA

AM 200

(AMIGA 500, 500+, 600)
INTACT : Voilà le Top du mois, si vous aimez les jeux d'arcade dans l'espace avec des centaines de vaisseaux ennemis, des bases à bombarder et tous ça avec des super graphismes, ne ratez pas cette disquette. En vous emparant des bonus, vous bénéficierez d'armes plus puissantes, de boucliers de protection, etc...



AM 201

(AMIGA 500, 500+,600)
EQUALITY : Un jeu de réflexion très original, il s'agit de déplacer (de pousser, de faire tomber, etc...) des pièces de différentes formes et couleurs afin de reformer des ensembles selon les modèles proposés. Les graphismes et les animations sont de très bonne qualité. Les nombreux tableaux vous assureront des heures et des heures de torture cérébrale

AM 202

(AMIGA 500)
BOULDERDASH MEGA COLLECTION : Aidez Obelix à manger tous les sangliers. Voici un jeu qui est devenu un classique, il faudra être rapide et très vif d'esprit pour vous sortir des griffes des monstres. Plus de 30 niveaux vous défient et rien que pour passer le premier j'ai mis quelques heures.

AM 203

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
GROUTH : Vous voilà médecin, enfin médecin un peu spécial puisque votre boulot est de détruire les molécules qui se développent autour d'une cellule cancéreuse à l'aide d'un rayon laser.

AM 204

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
THE WIZARD DOMAIN : Le Wizard a enlevé la princesse dont vous êtes amoureux. Pour la sauver, vous entrez dans son royaume qui est une succession de labyrinthes dans lesquels vous trouverez tout ce qu'il faut pour poursuivre votre aventure. Attention, le temps vous est compté alors secouez vous.

AM 205

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
TECHNOBAN : Vous devez pousser des caisses dans des labyrinthes pour les emmener à des endroits bien précis. Ce jeu est un classique des jeu de réflexion. Il dispose de bons graphismes et de nombreux niveaux.

AM 206

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
BLOCKBUSTER : Un casse-briques avec de superbes graphismes et des animations délirantes et très rapides. Ceux qui pensent que les casse-briques sont dépassés n'ont sûrement pas essayé celui là.

AM 207

(AMIGA 500, 500+, 600)
LEAPING LARRY : Ca ressemble à Mario Bross mais c'est encore plus fou. Aidez le pauvre Larry à atteindre le haut de l'écran sans lui faire trop de bosse à la tête. Les animations et les graphismes sont superbes, ça rend ce jeu très marrant.

AM 208

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200)
PIPELINE : Encore un jeu avec de superbes graphismes, vous devrez poser côte à côte des morceaux de tuyau en essayant d'éviter les fuites. Lorsque l'eau arrive, ne perdez pas votre sang froid, assurez et continuez à poser des tuyaux. Chaque tuyau bien posé vous rapporte des points.

AM 209

(AMIGA 500)
TANK : Tout le monde connaît ce jeu, deux chars essaient de se toucher en réglant l'angle et la force du tir. On l'a mis dans cette sélection parce qu'il est plein d'animations délirantes, de beaux graphismes et d'options qui rendent les parties complètement fun. En résumé, c'est super éclatant, surtout à deux joueurs, on s'en met plein la tronche.

AM 210

(AMIGA 500, 500+, 600)
GLOBAL TRASH : Pour les amateurs de belles images, voici une super disquette. Plasma, raytracing, animations 3D, tout y est. C'est une Mégadémo géante pleine de graphismes somptueux et d'effets spéciaux incroyables.

AM 211

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
UTOPIA 4 : Une disquette qui contient une quinzaine de photos érotiques mettant en scène des jeunes filles plus jolies les unes que les autres. Attention, cette disquette est réservée aux adultes seulement.



AM 212

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
THE GREAT JEAN-MARC ADVENTURE : C'est l'histoire d'un mec qui s'appelle Jean-Marc retracée par une douzaine d'animations pornographiques dont il est le héros. Attention, cette disquette est réservée aux adultes seulement.

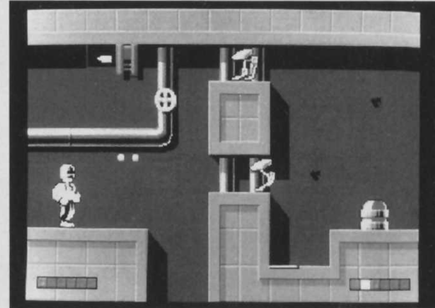
AM 213

(AMIGA 500, 500+, 600, 1200, "18 ans minimum")
CLONES : Attention, c'est ce qu'on appelle du Hard-Crad et c'est réservé aux personnes averties. Cette disquette contient une quinzaine de photos pornographiques inhabituelles. Adultes seulement.

PC

PC 200

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
ELECBODY : Ceux qui aiment balader un petit personnage dans des galeries et galérer pendant des heures pour retrouver les clefs qui permettent de passer au niveau suivant vont être ravis. Ce jeu va leurs plaire, il dispose de très bons graphismes.



PC 201

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286,386,486)
Cette disquette contient deux jeux.
LADDER : Voici un très bon jeu de réflexion, vous devez emmener un personnage en haut de l'écran en utilisant tous les objets (rochers, échelles, etc...) que vous trouverez. De nombreux niveaux vous attendent.
CAPTURE THE RED FLAG : Deux équipes s'affrontent dans ce jeu de stratégie. Le but est de s'emparer du drapeau de l'équipe adverse le premier. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou à deux, tous se contrôle à la souris.

PC 202

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
KILOBLASTER : Voilà le jeu parfait pour les fanas de batailles dans l'espace. Vous pilotez un vaisseau qui est attaqué par des vagues successives de vaisseaux ennemis. Les graphismes et les sons sont irréprochables.

PC 203

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
APACHE : Attention, des chars et des hélicos ennemis ont envahi la ville. Prenez les commandes de votre super hélicoptère et sillonnez les rues à leur recherche. Lancez vos missiles et mitraillez tous ce qui bouge.

PC 204

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
BOLO 1 et 2 : Voici les deux volets de ce superbe jeu de réflexion. Vous devez rejoindre un endroit précis de l'écran en évitant les pièges et en vous servant des objets que vous trouverez. Plus de 60 tableaux sont disponibles sur cette disquette.

PC 205

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
DUKE NUKEM 1 et 2 : Voilà le RAMBO des ordinateurs. Il a toujours une mitrailleuse dans les mains et ça lui est très utile car il se promène en plein territoire ennemi. Filez lui un coup de main à faire justice. Cette disquette contient 2 jeux complets qui sont les deux premiers épisodes de ses aventures.

PC 206

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
CLYDE : CLYDE, c'est vous. Vous entrez dans un château et votre calvaire commence. Il faudra retrouver la couronne pour passer au niveau suivant.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 av. du maréchal Juin 54000 NANCY
Tél : 83 90 28 00

1 disquette = 30 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 250 francs



LES MEILLEURS JEUX DU DP

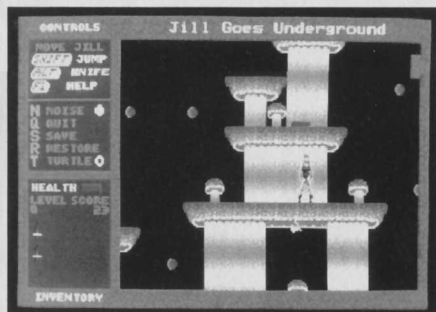
PC

PC 207

(écran VGA, souris, micro 286, 386, 486, Windows)
Cette disquette contient quatre jeux pour Windows.
CHESS : Un jeu d'échecs, on peut jouer contre l'ordinateur. Il est très fort.
AUTOCON : Un jeu de réflexion du style de Memory. Il faut reformer les paires.
CANFIELD : Une réussite de cartes avec de trés beaux graphismes.
KYE : Un super jeu de réflexion réservé à ceux qui aiment se faire des trous dans la tête.

PC 208

(écran VGA, clavier ou joystick, micro 286, 386, 486)
JILL OF THE JUNGLE 1 et 2 : JILL est une charmante jeune fille qui vit dans la jungle (Tarzan, mais en fille). Elle est toujours confrontée aux forces du mal. Aidez la à rétablir la paix. Les graphismes sont superbes, les animations rappellent les consoles de jeux. Cette disquette contient deux jeux complets qui sont ses deux premières aventures.



PC 209

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
DEEP THROAT DEMO : C'est une démo pornographique qui me rappelle une chanson de Serge Gainsbourg. Ca parlait d'anis je crois. Cette disquette est réservée aux adultes.

PC 210

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
SWEET SARAH : Une autre démo pornographique qui nous relate quelques faits marquants de la vie de la jolie Sarah. Cette disquette est réservée aux adultes.

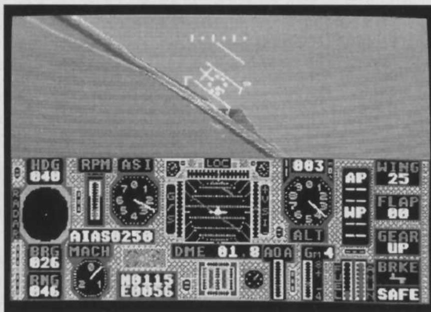
PC 211

(écran VGA, micro 286, 386, 486, "18 ans minimum")
MANDY : Mandy est restée longtemps seule. Alors maintenant qu'elle a trouvé un copain, elle le gâte. Cette disquette présente des scènes pornographiques. Elle est donc réservée aux adultes.

ATARI ST

ST 200

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
PROFLIGHT : Voici un vrai simulateur de vol, aussi bien que sur les PC. La photo vous montre que tout y est. Les graphismes en 3D sont trés fluides. Une démo vous permet de vous familiariser très vite avec le logiciel.
Pour compléter la disquette, FI vous offre deux jeux en version limitée à quelques tableaux; ROLLING RUNNY et CHRONICLES OF OMEGA.



ST 201

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
BLASTER : Des extra-terrestres essayent d'enlever des humains. A bord de votre vaisseaux, combattez ces hordes d'envahisseurs.
PENGY : Pengy est un gentil penguoin qui vit dans un monde rempli de monstres. Le seul moyen de se défendre est de les écraser entre des blocs de glace.
KRABAT : Voici le meilleur jeu d'échecs sur ATARI, attention, il est très fort.

ST 202

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
ONYX : Un bon "shoot them up" très rapide en scrolling horizontal. Il faudra faire preuve de rapidité et d'adresse pour ne pas être trop ridicule.
GALAXIA : Des nuées d'extra-terrestres apparaissent en haut de l'écran. Quelques uns vous attaquent, faites chauffer les canons.
Pour remplir la disquette, nous ajoutons une version limitée de l'excellent jeu XENON II.

ST 203

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
SWAPESTILES : Un superbe jeu de réflexion, vous devez guider une boule sur un parcours en passant une seule fois sur toutes les cases. Ce jeu dispose de superbes graphismes et de très bonnes animations.
LAMATRON : Complétement fou ce jeu, vous guidez un lama et vous tirez sur tout ce qui bouge. La rapidité et les animations sonores sont étonnantes.

ST 204

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
HERESIE : Pour les fanas de jeu de rôle, en voici un entièrement en français qui dispose de bons graphismes. Zanbor Bone a dérobé les 4 anneaux de l'union qui assuraient le bonheur et la paix aux habitants de Silverstone. La légende dit qu'un jour, une équipe intrépide rapportera les 4 anneaux. Mais Zanbor Bone les a enfouis dans ses donjons impénétrables. A vous de continuer l'histoire...
Pour compléter la disquette, nous vous offrons une démonstration du superbe jeu de rôle spacial STARBLADE.

ST 205

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
LIGHTING DEMO : Voici une superbe mégadémo qui rassemble une bonne quinzaine d'excellentes démos et propose un menu marrant. En effet, vous guidez un personnage dans un labyrinthe pour accéder aux démos. Ce n'est pas évident, mais de belles récompenses vous attendent.

ST 206

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
FESS : Cette disquette contient une quinzaine de photos érotiques de trés belles jeunes filles et une dizaine de photos de la pulpeuse Samantha Fox. Ca reste soft mais cette disquette est quand même réservée aux adultes.



ST 207

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
SUPER EROTICO SHOW : Pour satisfaire tout le monde, voici un mélange de photos érotiques et X. Cette disquette est réservée aux adultes.

ST 208

(ATARI STE, STF, écran couleur, lecteur double face)
PORNOCOPIA : Encore des photos X accompagnées de séquences pornographiques. Cette disquette est également réservée aux adultes.

BON DE COMMANDE à renvoyer à **FLOPPY INTERNATIONAL** 18 av. du maréchal Juin 54000 NANCY

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Ci-joint mon réglement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL
○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
○ REMBOURSEMENT (+40frs) Date d'expiration : .... SIGNATURE :
DISQUETTES COMMANDEES : ....

○ Je désire recevoir votre catalogue pour .... (20 francs par catalogue)	frs
○ Je souhaite recevoir votre logiciel de téléchargement gratuit pour	0 frs
○ Je commande .... disquettes au prix de 30 francs chacunes. (135 frs les 5 - 250 frs les 10)	frs
PORT	15 frs
TOTAL	frs



DOSSIER

PAR SEB ET DEREK DELA FUENTE

Ocean nous prépare de nombreux jeux pour cette fin d'année, à commencer par l'adaptation sur micro de Jurassic Park, le prochain film de Steven Spielberg. Le mariage Ocean-D.I.D. reprend du service, et deux nouveaux softs des auteurs d'Epic et de Robocop 3 arriveront bientôt dans nos petites mains. L'occasion d'interviewer Martin Kenwright, patron de D.I.D.



STEVEN SPIELBERG

JURASSIC PARK LE FILM



L'HOMME A ENCORE DÉCIDÉ D'ESSAYER DE TROQUER SA PLACE AVEC LE TRONE DE DIEU ET, DANS QUELQUES INSTANTS, DES CRÉATURES NORMALEMENT DISPARUES SORTIRONT DE CES ŒUFS.

Ocean, roi des chasseurs de licences, a donc réussi à obtenir les droits du film qui s'annonce, d'ores et déjà, comme l'évènement commercial de l'année.

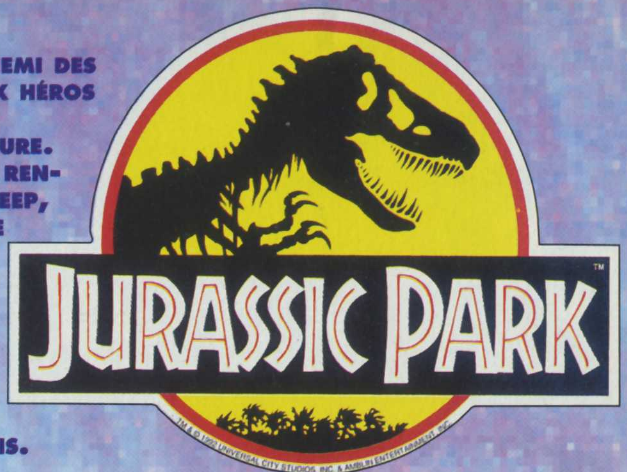
Le film a coûté environ soixante-cinq millions de dollars, aux States, on ne compte plus les marchandises qui ont un rapport direct avec le film à venir de Steven Spielberg: jouets en plastique représentant toutes sortes de dinosaures estampillés du logo Jurassic Park, casquettes Jurassic Park, images auto-collantes genre Panini, les mêmes en version «Deluxe», tasses, T-Shirts, jeux à cristaux liquides pourris, Bandes Dessinées non moins minables, et toutes sortes d'ouvrages. Bref, il ne manque plus que le slip Jurassic, les chaussettes Park et le déguisement de dinosaures pour sortir dans la rue en Total Jurassic Park Style.



Le film, qui sortira en juillet aux States, le 20 octobre en France est tiré d'un



LE PIRE ENNEMI DES MALHEUREUX HÉROS DU FILM, LE TYRANNOSAURE. IL VIENT DE RENVERSER LA JEEP, IL APPROCHE MAINTENANT SON IMMENSE GUEULE POUR DÉVORER LES GENTILS HUMAINS.



roman de Michael Crichton sorti en 1990. Crichton, qui a étudié l'anthropologie et l'archéologie à Harvard, a toujours été passionné par les dinosaures, et cela fait bientôt dix ans qu'il s'intéresse à la génétique et à la paléontologie. Son roman met en scène tous ses centres d'intérêts dans une sorte de melting-pot original et passionnant.

Le roman, et donc le film, raconte la création et le déclin d'un parc d'attractions original, le Jurassic Park. John Hammond, un très riche promoteur, a financé des recherches visant à faire revivre des dinosaures sur la surface de notre planète, à notre époque. L'idée peut sembler cinglée, pourtant, elle a un côté réaliste et loin d'être absurde qui a séduit Spielberg. Actuellement, des chercheurs sont capables de recréer des formes de vies simples, à partir de molécules d'A.D.N. De là à faire revivre des dinosaures, il y a effectivement un pas que Jurassic Park franchit allégrement.

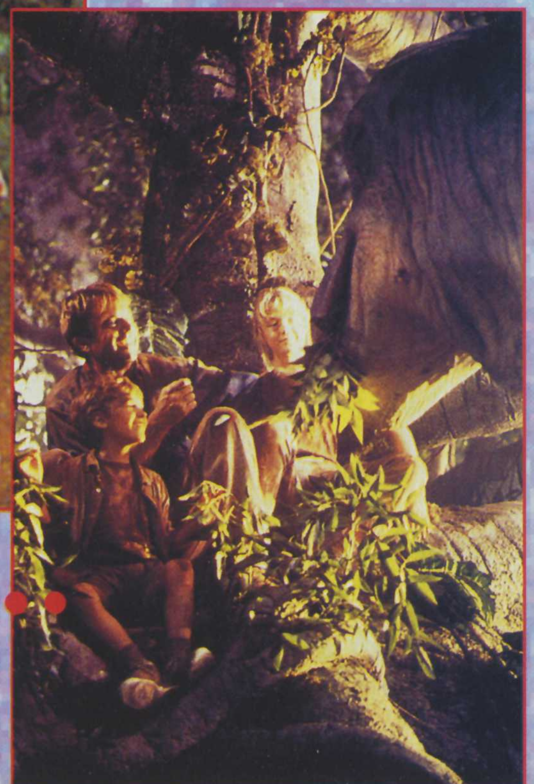
Dans le film, des chercheurs retrouvent un moustique parfaitement conservé dans un fossile. Ce moustique ayant côtoyé des dinosaures il y a plusieurs millions d'années, possède du sang d'une de ces immenses bestioles dans son petit ventre. Et le sang, évidemment, peut fournir ces fameuses molécules d'A.D.N.

Le Jurassic Park est donc rempli de dinosaures qui se déplacent en semi liberté: Brontosaures, Tricératops et, bien sûr, les terribles Tyrannosaures. Deux chercheurs en paléontologie et en paléobio-









ET POURTANT, TOUT ÉTAIT SI BEAU DANS LE JURASSIC PARK, AVANT LA CATASTROPHE. LES DINOSAURES ÉTAIENT GENTILS, DE VÉRITABLES CASIMIRS QUI VENAIENT VOUS MANGER L'HERBE DANS LA MAIN.



logie sont invités à venir visiter le Jurassic Park en avant-première. Deux enfants les accompagneront. Ces quatre personnages vont être les héros, malgré eux, d'une terrible catastrophe où leur vie sera en péril.

Il est hors de question de dévoiler tout le film, mais sachez que suite à un évènement dramatique, les immenses bêbêtes se mettront à chasser la viande humaine pour en faire leur goûter.

Le film de Steven Spielberg s'annonce impressionnant et bourré d'effets spéciaux. D'immenses dinosaures ont été reconstitués. Entièrement télécommandés et animés, ils prennent vie à l'écran au milieu des personnages humains. On est bien loin des Voyages au Centre de la Terre, des Godzilla et autres Continent Perdu où les dinosaures n'étaient que de vulgaires déguisements bricolés par la couturière du plateau, enfilés sur l'assistant cadreur parce qu'il mesurait 2m10, qui se mettait alors à gigoter comme un crétin devant la caméra pour effrayer les spectateurs de l'époque.

Jurassic Park sortira aux alentours du mois d'octobre en France, d'ici là vous avez le temps de réviser tout ces mots barbares qui constituent les noms de ces créatures maintenant disparues. Bientôt, ils seront sur toutes les lèvres, magie marketing Steven Spielberg oblige.

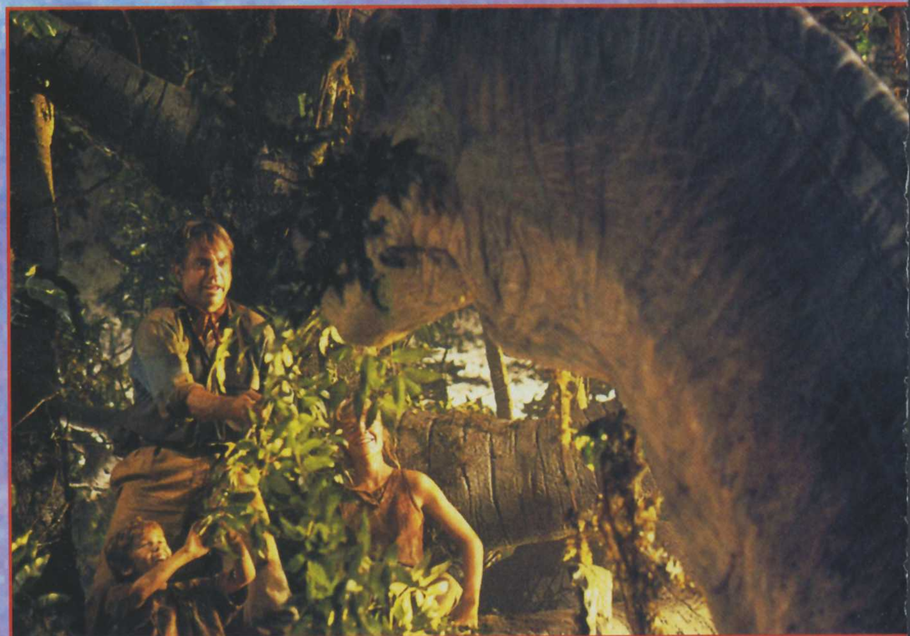




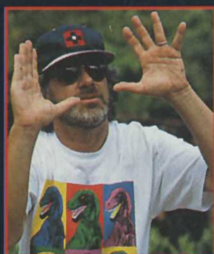
Crédit photos :
Murray Close
TM & © 1992
Universal City
Studio & Amblin.





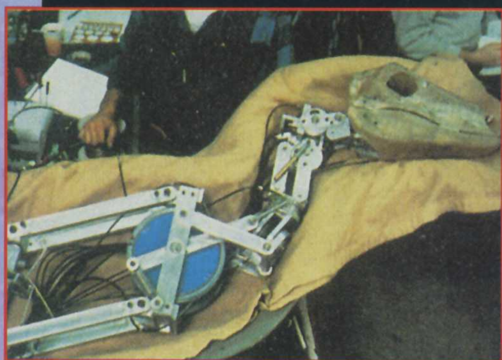


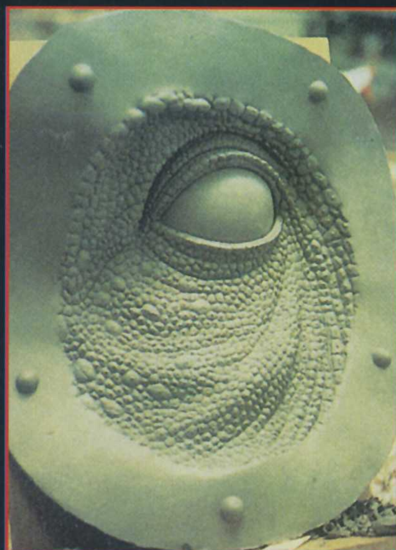
Les Tyranosaures de Jurassic Park sont très joueurs, de sacrées rigolotes ces grosses bestioles. Promenez-vous à bord d'un magnifique 4x4, trainez un peu, quelques tours autour du dinosaure et il retournera votre engin comme une Dinky Toys.



Impossible de ne pas être impressionné par les véritables stars de "Jurassic Park", à savoir les dinosaures. Approximativement, soixante-cinq millions d'années après leur extinction, les dinosaures effectuent un come-back très hollywoodien grâce à la technologie de pointe jamais égalée mise en oeuvre pour les recréer.

Sachant qu'on l'attendait au tournant , Spielberg a tenu, en effet, à de l'inédit et au jamais vu. Responsables des dinos en question, une formidable équipe de techniciens magiciens hors pair dont les travaux s'apparentent à ceux de l'enchanteur Merlin. Il leur a fallu un peu plus de deux ans pour les mettre au point. Avec un seul maître-mot: crédibilité avant tout. "Aucun musée au monde n'aurait pu se payer ce que nous avons fait... Nous avons créé les dinosaures les plus véridiques qui soit," explique Stan Winston, le "père" du Tyrannosaure ravageur de "Jurassic Park", le plus féroce des carnassiers de l'histoire de la planète. Dans son atelier,





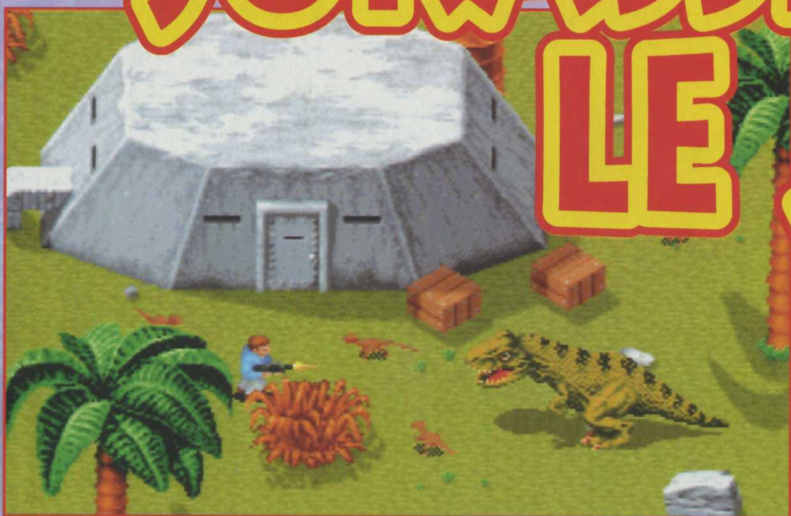
Winston a construit un modèle grandeur nature pesant trois tonnes et mesurant plus de 15 mètres de long. Une réplique sidérante de vérité avec squelette complètement articulé, gueule et langue mobiles, pupilles à dilatation variable, un monstre capable de respirer comme vous et moi et fonctionnant par télécommande et ordinateur. A la différence d'autres films de dinosaures, "Jurassic Park" n'a pas utilisé la technique jusqu'alors en usage de l'image par image de modèles réduits, comme dans "King Kong" notamment. "Il n'y a aucun dinosaure miniature dans le film, " insiste Winston. Pourtant, dans "Jurassic Park", plus de la moitié des plans comportant les dinosaures ne sont que les effets pigmentés d'ordinateurs, c'est-à-dire des images de synthèse tellement perfectionnées qu'elles donnent l'impression de tridimension. Bienvenue à l'ère du morphisme inaugurée avec le succès que l'on sait dans "The Abyss" et "Terminator 2". Ainsi, dans une impressionnante séquence où le T-Rex poursuit un scientifique ou lorsque deux Velociraptors s'attaquent aux enfants, les prédateurs ont été rajoutés, par ordinateur et animation électronique, après que les scènes aient été tournées avec les acteurs et mixées au stade du montage final. Parce que les spectaculaires dinosaures de "Jurassic Park" sont le résultat de la combinaison complémentaire de deux technologies de pointe, le spectateur est incapable de savoir ce qui est vrai ou non.

Jean Paul Chaillet





JURASSIC PARK LE JEU



AMIGA 1200 - PC- PC CD ROM - Photos PC

Le jeu en lui-même, pour ce que nous en avons vu pour l'instant, suit approximativement le scénario du film. Le joueur dirige un seul personnage dans diverses scènes aux modes d'affichage différents.



Au départ, votre personnage se déplace dans la jungle, sur toute la surface de l'île. Souvent à pied, il pourra utiliser des jeeps ou même des canots pour traverser les rivières. Le héros est armé d'un fusil et pourra s'en servir pour tirer sur les dinosaures qui tenteront de l'attaquer. Cela dit, Jurassic Park ne tournera pas au jeu de massacre, la compagnie possédant les droits du film a indiqué qu'elle souhaitait un jeu le plus pacifiste et écolo possible. Dommage, faire des cartons sur des bestioles



de plusieurs mètres de haut aurait sans doute été très amusant. Le joueur devra faire face à toutes sortes de petites énigmes, dans le plus pur style des jeux d'arcade aventure: chercher et récupérer un objet pour l'utiliser plus loin et accéder à d'autres coins de l'île, sauver un autre personnage du jeu, ou même, un dinosaure puisque certains d'entre eux sont tout à fait pacifistes.

Cette phase du jeu est vue d'au-dessus, avec une légère perspective. Les graphismes sont colorés, assez simplistes tout de même et ne sont pas sans rappeler de vieux jeux du début de la micro. Jurassic Park a encore le temps d'évoluer et d'être amélioré pour mieux correspondre à ce qui se fait actuellement. Les animations des dinosaures, qui sont le véritable intérêt du film, sont assez réussies dans le jeu, même si les bestioles n'ont pas l'aspect imposant qu'on serait en droit de demander à de tels monstres.



Le joueur passe de niveau en niveau, remplit ses missions tranquillement et passe alors à une autre phase totalement différente. Du moins, il entre dans la seconde phase que nous avons pu admirer à ce stade du développement du jeu, d'autres encores sont prévues mais ne sont pas encore visualisables.

Le joueur essaye de faire le malin avec son fusil, mais c'est sans compter sur la férocité et l'agilité du Tyrannosaure.

Cette nouvelle séquence change du tout au tout, ce qui risque un peu de faire collage et bouts de ficelles. Cette fois l'action est en 3D, le joueur se déplace dans des couloirs, en vue subjectives. Les murs défilent, leurs textures très réussies grossissent ou s'éloignent un peu à la manière de Castle Wolfenstein ou de toute cette série de jeux qui font fureur actuellement; ce qui a dû motiver les concepteurs de Jurassic Park sur micros. Cet épisode reprend vaguement la séquence du film où les héros sont poursuivis par des saletés de dinosaures bipèdes, dans les bâtiments mêmes, et, notamment, dans la cuisine.

Le stress devrait vous coller à la peau tout au long de cette partie du jeu; à tout moment, un dinosaure peut débarquer tout près de vous, vous pouvez leur faire face n'importe quand. Les animations 3D des couloirs et du mobilier devraient être accompagnées d'effets de lumières qui sont en cours de développement.

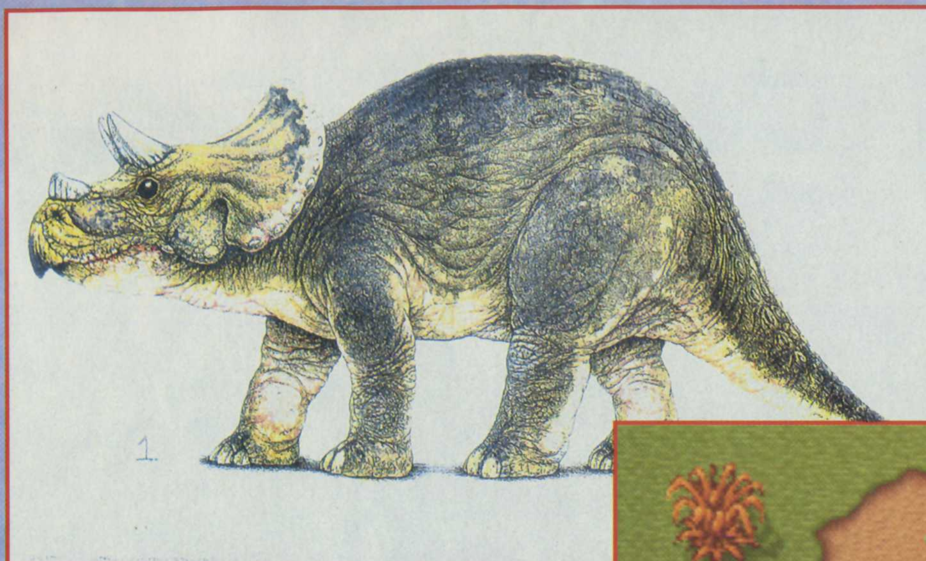
La séquence finale du jeu est entièrement réalisée en 3D. Le joueur se déplace dans les couloirs et dans les pieces de l'énorme centre de recherches de l'ile. De tous les coins, les dinosaures peuvent surgir.















COMME C'EST MIGNON, NOTRE HÉROS TENTE DE SAUVER UN TRICÉRATOPS MALADE (COMME DANS LE FILM). MALHEUREUSEMENT, D'AUTRES DINOSAURES EN PROFITENT ALORS POUR VENIR VOUS AGRESSER.





La version CD Rom intègrera plus d'animations, d'interséquences entre les phases du jeu, mais il ne s'agira pas d'un jeu totalement différent de Jurassic Park sur disquettes.

Jurassic Park n'est pas encore renversant, le jeu a beaucoup à prouver; mais il reste plusieurs mois de développement et nous n'avons pas encore vu toutes les phases. Le temps nous dira si le jeu est à la hauteur de l'immense battage qui va entourer la sortie du film, et donc du soft lui-même.



DANS LA PHASE DU JEU OU VOUS DEVREZ EXPLORER L'ILE À LA RECHERCHE D'OBJETS ET DE MISSIONS À ACCOMPLIR, L'ACTION EST VUE D'AU-DESSUS, EN LÉGERE PERSPECTIVE.

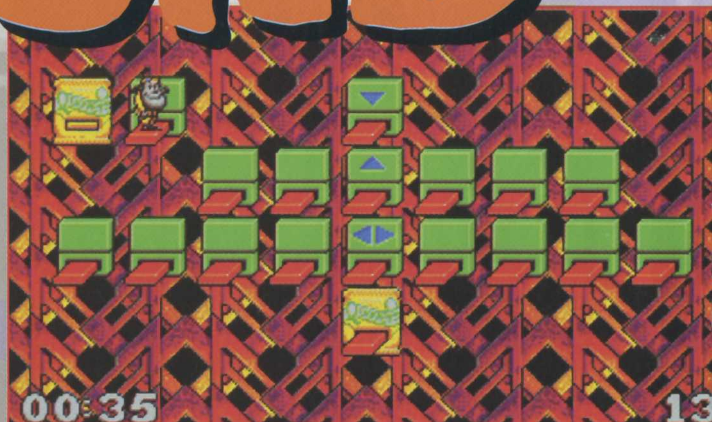


LE HÉROS DU JEU SE CROIT MALIN, PLUS MALIN QUE LES MONSTRES QUI TENTENT DE LE DÉVORER: IL SE CACHE DERRIERE UNE BARRIERE ELECTRIQUE ET TIRE DE LOIN.



AMIGA

ONE STEP BEYOND



La star de Pushover, le chien qui se faisait nourrir par la fourmi, va bientôt repointer sa truffe sur nos écrans. Push Over avait obtenu d'excellentes notes dans toute la presse, notamment dans Joystick; tout le monde annonçait un hit et, pourtant, le public n'a pas réellement suivi puisque le soft, qui s'est bien vendu tout de même, n'a pas cartonné comme Ocean l'attendait. Avec One Step Beyond, l'éditeur tente une nouvelle fois sa chance en proposant un jeu de réflexion original et amusant.

Le héros de One Step Beyond est plus connu Outre-Manche qu'il ne l'est dans notre pays, puisqu'il est la mascotte des publicités TV d'une marque d'amuse-gueules (excusez le mot atroce): les Quavers. Publicités d'autant plus populaires que la voix de la bestiole est doublée par un comédien très prisé en Angleterre.





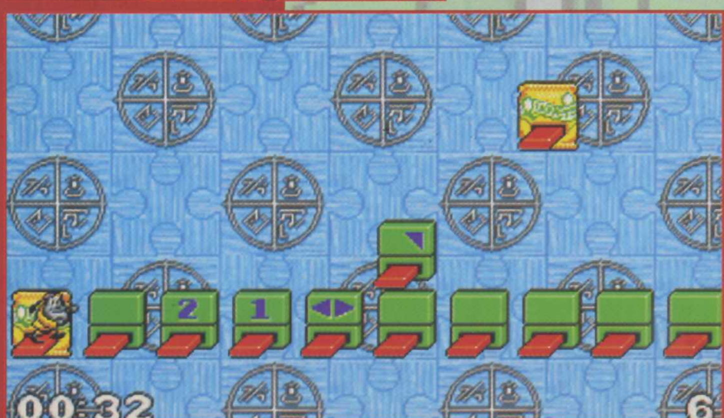


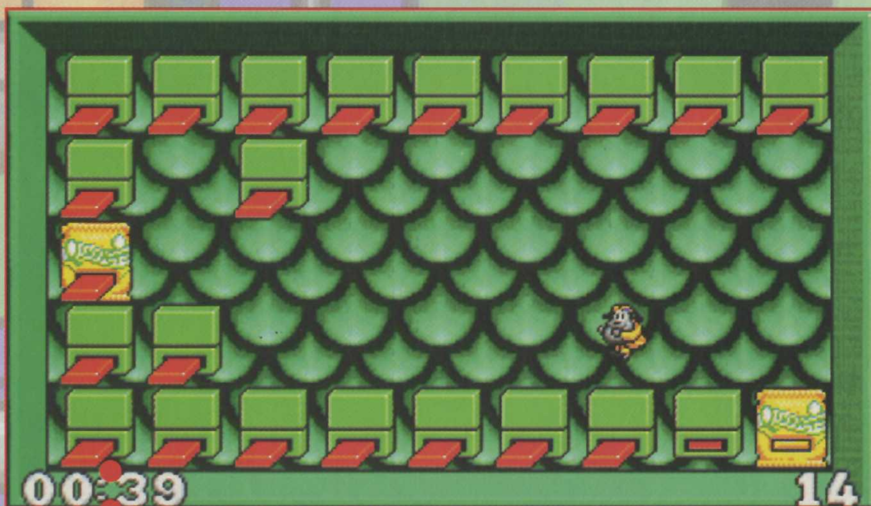
La société de développement WJS, l'une des équipes préférées de Psygnosis, participe à la programmation de One Step Beyond, aux côtés de Red Rat, autre équipe Anglaise. Ian Harling, que vous aviez découvert dans Joystick avec la preview de Flag, participe à la création des graphismes. A l'arrivée, une vaste équipe de développement extrêmement compétente.

Comme dans Pushover, le principe du jeu One Step Beyond est très simple, facile à assimiler pour permettre au joueur d'être totalement pris par le soft. Simple à comprendre, mais pas évident à terminer puisque 100 niveaux à la difficulté croissante vous attendent. Les 40 premiers sont assez simples, ils permettent de comprendre les techniques de jeu, de s'habituer aux pièges et au mode de réflexion de One Step Beyond. Par contre, les 40 derniers sont carrément monstrueux, dignes des pires casse-tronches chinois.

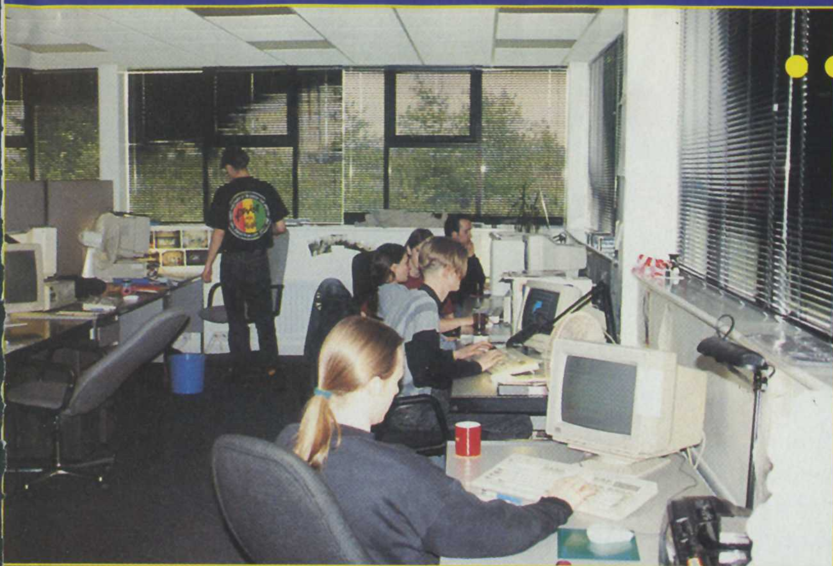
Dans chaque tableau, vous partez d'un paquet de Quavers, et vous devez en atteindre un autre placé n'importe où à l'écran. Le chien de One Step Beyond se déplace en sautant d'une plate-forme à l'autre. A chaque fois qu'il quitte une passerelle, celle-ci disparaît. Certaines d'entre elles sont surmontées de signes ou de flèches qui indiquent qu'elles ont une fonction spéciale: projeter le personnage dans les airs, faire disparaître une rangée de plates-formes, en faire apparaître d'autres, par exemple. Le but est donc de découvrir quel parcours permettra de faire disparaître toutes les plates-formes et d'atterrir sur le paquet Quavers en dernier, afin de passer au niveau suivant. Un principe efficace et qui ouvre la voie à des énigmes véritablement compliquées.

Avec des graphismes simples, clairs, et une maniabilité irréprochable One Step Beyond tend les bras à ceux qui adorent passer des nuits blanches collés à l'écran de leur ordinateur. One Step Beyond semble, d'après la preview, encore plus passionnant que Push Over.





CERTAINES PLATES-FORMES ONT DES FONCTIONS PARTICULIERES: LA FLECHE VERS LE BAS INDIQUE QUE VOUS TOMBEREZ SI VOUS ARRIVEZ ICI, LA FLECHE EN DIAGONALE VOUS PROJETTE EN L'AIR VERS UNE AUTRE PLATE-FORMES QUI SE TROUVENT SUR CETTE LIGNE.



Une des salles de travail chez D.I.D. Dans le fond, Roger change la position de son fauteuil pour etre parfaitement face au ventilateur.

INTERVIEW

Martin Kenwright, patron de D.I.D

Quand et comment D.I.D. a-t-elle été fondée, et quels sont les produits que vous avez réalisé?

Nous avons commencé en association, en février 1989; j'étais avec deux autres collègues. Au départ je venais de Rowan Design. J'étais assez mécontent de mon sort là-bas et j'avais décidé de travailler ailleurs. Mais après avoir discuté avec Ocean au sujet du développement de mon propre jeu - F29, qui m'a pris un an - j'ai décidé de monter ma propre compagnie, D.I.D. et d'y réaliser mon projet. Ocean m'a carrément donné un chèque pour faire F29, je n'ai donc eu aucun problème pour démarrer.

Etiez-vous content de Robocop 3, et y-a-t-il de chance de voir des jeux D.I.D. plus orientés arcade? Participez-vous au développement de Jurassic Park?

Oui, nous étions satisfaits du résultat final de Robocop 3. Après, c'est au public de voir s'il apprécie le jeu ou pas. Plus nous réaliserons de jeux, plus nous deviendrons importants sur le marché. Nous ne sommes pas vexés que le public ne nous associe pas à des jeux que nous avons écrits.

A cause de l'accord que nous avons signé avec Ocean, nous serons sûrement amenés à développer des jeux beaucoup plus arcade. Nous avons quatre jeux en cours actuellement, l'un de ces softs est résolument un jeu super jeu d'arcade.

Je ne peux rien dire sur Jurassic Park, désolé, j'aimerais pouvoir. J'ai lu le livre il y a pas mal de temps, on m'a demandé si je pensais que cela pourrait faire une bonne licence de film et si nous étions capables de réaliser des dinosaures en 3D. Vous allez devoir attendre.

La plupart des gens pensent à Epic quand on leur parle de D.I.D. Que pensez-vous de ce jeu, après coup, êtes vous content du résultat final?

Mmmh. J'ai vu toutes sortes de tests dans la presse. Au départ, Epic était un travail en collaboration avec Ocean, mais ils ont rapidement été débordés. Nous sommes partis de l'idée de réaliser 3D Goldrunner. Nous avions une version excellente sur ST prête très tôt mais, pour des raisons de marketing, nous avons dû la mettre de côté et réaliser les versions Amiga et PC. Toutes les histoires, les rumeurs autour de Epic ont démarré pendant que nous développions ces deux autres versions. J'apprécie la version PC, il y a de très bonnes parties, mais je suis un peu déçu par les erreurs qui sont restées dans la version Amiga. Certaines parties n'ont pas été testées correctement, comme pour F29. Techniquement, Epic était le meilleur jeu en 3D du moment, mais nous avions besoin de quelques semaines de plus pour améliorer le gameplay. Il fallait malheureusement arrêter, sinon nous aurions continué le développement à l'infini. Nous avons gardé une partie de nos idées pour la suite.

Ne sommes-nous pas arrivés à saturation en matière de simulateurs de vols, ils se ressemblent pratiquement tous?

Personne n'a encore écrit de simulation véritablement parfaite. Les performances et le réalisme s'améliorent, mais il y encore beaucoup de chemin à faire, même en tenant compte des limitations de nos machines actuelles.

Quelle est votre machine préférée en matière de programmation, et est-ce que l'arrivée du CD Rom et de la 3DO vous stimule?

L'une des raisons qui a fait que Ocean et vous allez absolument travailler de façon plus active avec nous, vient du fait que toutes ces nouvelles machines utilisent beaucoup la 3D. Et nous sommes experts en la matière. Travailler sur CD-Rom et sur 3DO est une progression logique pour nous. Les spécialistes de la 3D sont de plus en plus demandés, tandis que les développeurs, rois du sprite, ont de moins en moins de boulot. Je ne sais pas si toutes ces machines vont évoluer en parallèle. La 3DO semble s'orienter plus vers le marché consoles. Le PC ne sera jamais remplacé, par contre, j'ignore si le marché des jeux sur cette bécane va continuer à grandir. J'ai du mal à suivre ces évolutions incessantes, une machine devient obsolète au bout d'un an; les choses vont très vite.

Les ordinateurs représentent maintenant un marché conséquent, nous faisons partie des derniers développeurs à réussir à émerger dans de grandes compagnies. Le temps de la programmation artisanale où de jeunes programmeurs travaillaient dans leur chambre et se faisaient éditer est maintenant révolue. L'avenir nous dira si c'est une bonne ou une mauvaise chose. Il est maintenant difficile d'avoir du succès avec un jeu basé sur des sprites, la 3D devient un minimum, et il faut penser au marché américain.

Le noyau de notre compagnie est composé de gars qui travaillaient dans leurs chambres. Il y a quelques années, quand personne ne voulait les embaucher, nous avons compris que c'était eux qu'il fallait intégrer dans notre équipe.

Quelques-uns de nos programmeurs phares n'ont même pas 21 ans, nous les avons engagés très tôt et les avons formés. Nous reproduirons le même schéma dans le futur.

Il y a quelques années, à l'époque où je travaillais pour Rowan, les graphistes avaient peu de crédits et il y avait, en général, 3 programmeurs pour un dessinateur micro. Maintenant, c'est plutôt l'inverse, les programmeurs écrivent les éditeurs, et le principal du travail est maintenant réalisé par les graphistes, tant les jeux laissent de plus en plus de place aux aspects visuels. En fait, les programmeurs écrivent des Game Construction Kit!

La 3DO nous excitait énormément au début, mais maintenant, nous nous rendons compte de quelques problèmes. La machine est puissante et impressionnante, mais le prix élevé est très restrictif. L'Amiga 1200 semble excellent et Commodore mène une action efficace.

Vous utilisez de nombreuses techniques novatrices, comme la création de modèles en latex ou en argile. Allez-vous continuer à explorer ce domaine?

Je passe beaucoup de temps à chercher de nouvelles idées, à dessiner, faire des story-boards...Dans Inferno, vous verrez de nombreuses applications de nos nouvelles techniques. Nous avons écrit des routines de polymorphing, et de nombreux effets de ce genre sont visualisables dans le jeu. Vous aurez du mal à croire que certaines des animations sont basées sur des modèles 3D tant elles sont réalistes et souples.



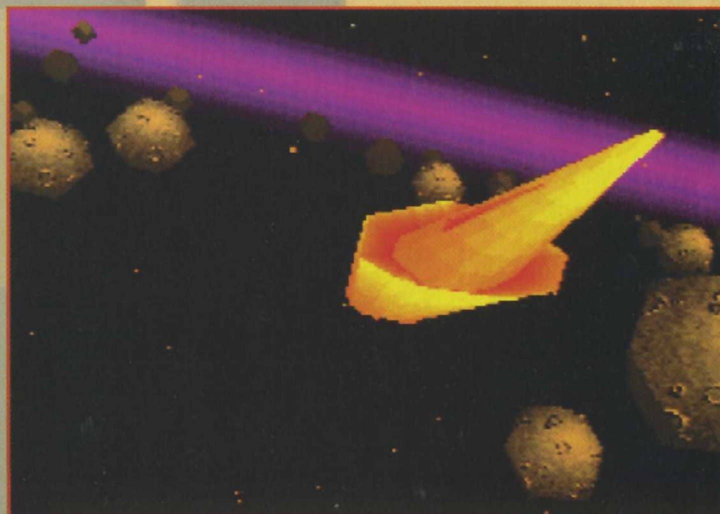
Martin Kenwright, patron de D.I.D., mais aussi programmeur, nous dévoile tout sur le passé et l'avenir de sa compagnie.



PC ET CD-ROM PC

SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

INFER



Voici donc la suite d'Epic, qui aura eu moins la bonne idée de ne pas nous faire attendre autant que son prédécesseur. Inferno propose un environnement 3D beaucoup plus évolué que son ancêtre, plus complexe et plus riche. Le joueur aura l'opportunité d'aller se battre n'importe où dans tout le système solaire, une expérience en matière de simulation dans l'espace, absolument sans pareil. D'habitude, les jeux vous enferment dans des carcans étroits, dictés pas des scénarios. Ici, vous pourrez vous déplacer librement à la surface des planètes, dans l'espace lui-même, au milieu de champs d'astéroïdes. Tout ces lieux feront l'objet de combats acharnés que vous tenterez de mener à votre avantage.

Le monde d'Inferno propose 7 planètes différentes, 3 lunes, et des zones éclairées et sombres pour chaque planète. Le passage d'une zone à l'autre se fait réellement, progressivement la lumière change. Vous rencontrerez aussi différentes conditions atmosphériques, et vous devrez tenir compte des forces gravitationnelles qui varient d'une planète à l'autre.



La première chose qui frappe l'œil du futur joueur c'est, bien sûr, la grande qualité des graphismes d'Inferno. Les programmeurs de DID ont passé de nombreux mois à affiner et à optimiser toutes leurs routines. Le résultat est tout à fait satisfaisant, et même si on sent la touche DID, la ressemblance avec Epic, on est obligé de remarquer les améliorations apportées.

Une des critiques majeures apportées à Epic concernait le gameplay, certains scénarii donnaient parfois l'impression qu'il n'y avait rien à faire, ou en tout cas, pas grand-chose. Les concepteurs du jeu ont, cette fois, porté toute leur attention sur ce problème. Ainsi ,le jeu est extrêmement vaste et, pour éviter la routine, change très souvent graphiquement parlant. Les planètes sont toutes différentes: l'une est composée de vastes déserts de dunes, l'autre est presque entièrement recouverte d'eau, tandis que la troisième a ses villes cachées du soleil et plonge dans le noir complet; pour n'en citer que quelques-unes. Il y a pratiquement 100 missions différentes dans le jeu,



Vous foncerez également en rase-motte vers les installations ennemies. D'une planète à l'autre les installations changent, mais également les graphismes, les décors et les palettes de couleurs.

NO



mais il n'est pas nécessaire de les gagner toutes pour gagner la guerre. Le jeu n'étant pas linéaire, vous pouvez évoluer et accomplir les missions comme bon vous semble. Il est même possible d'ignorer les ordres que vous donne votre Commander, et partir explorer une région de votre choix.

De nombreux écrans animés ou uniquement graphiques viendront rehausser l'intérêt de la découverte et briseront l'enchaînement systématique des missions. Le jeu tient totalement compte de vos actions et, si vous perdez une bataille, cela aura de l'incidence sur la suite des évènements.

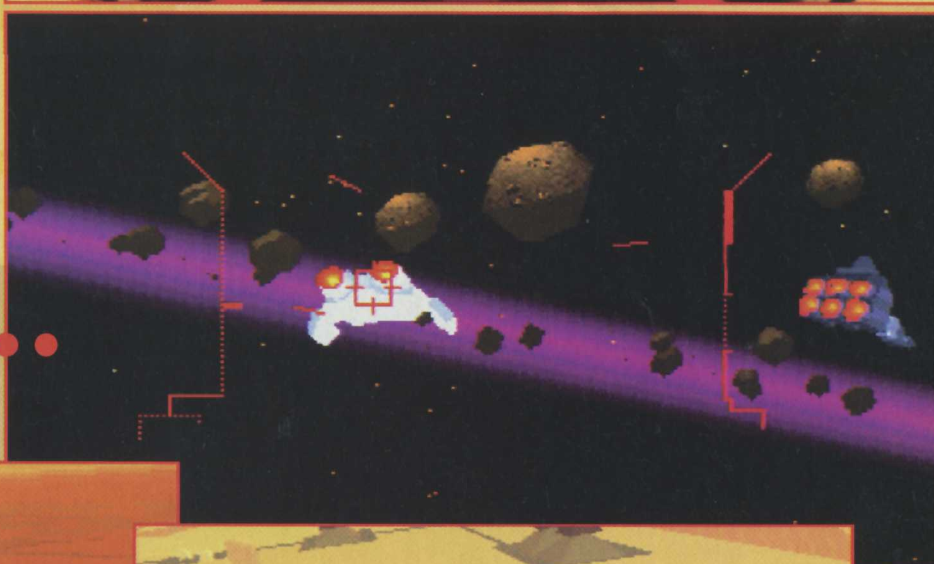


Si, dans une mission où vous devez prendre le contrôle d'une centrale, par exemple, vous vous apercevez que les aliens vont avoir le dessus, vous pouvez décider d'exploser l'installation plutôt que la laisser à l'ennemi.

Les graphismes 3D sont affichés jusqu'à la plus petite position, avec une très grande profondeur de jeu. Ainsi, quand vous arrivez sur une planète, vous commencez à voir les installations militaires, les routes, les bâtisses, de très loin.

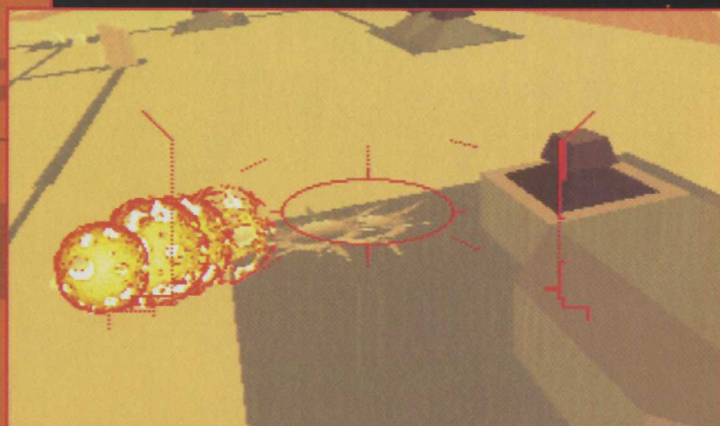
La vue principale du jeu vous place à l'intérieur du vaisseau, avec cockpit affiché à l'écran. Mais vous pouvez, bien sûr, obtenir des vues extérieures et admirer le superbe design de votre vaisseau. Vous pouvez effectuer des rotations de 360 degrés à l'intérieur du cockpit, afin de surveiller si d'éventuels ennemis ne seraient pas en train de vous attaquer en fourbes.

L'intelligence de l'ordinateur a grandement été améliorée et vous n'êtes pas près de réussir à vaincre les quelques 300 vaisseaux ennemis qui constituent vos missions.



DANS L'ESPACE, IL N'Y PAS QUE DU NÉANT, DES ÉTOILES, DES PLANETES OU DES SOLEILS; IL Y A AUSSI DES CHAMPS DE MÉTÉORITES. VOUS AUREZ ÉGALEMENT DES MISSIONS À ACCOMPLIR DANS CE GENRE DE DÉCORS.







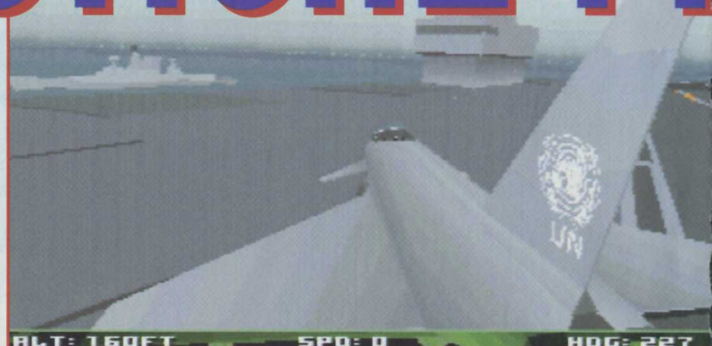
TFX - TACTICAL FI

PC ET CD-ROM PC AMIGA 1200

SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

Nous vous avons déjà parlé rapidement de ce jeu dans joystick, à l'occasion de l'ECTS de Londres notamment. Les plus observateurs auront remarqué que le titre a changé: Odyssey est devenu Inferno, et du coup Inferno est devenu TFX.

Simulateur de vol entièrement voué au combat et à l'action, TFX va vous envoyer en missions en divers endroits de la planète. Vous n'allez pas vous engager dans une longue guerre contre un ennemi unique, mais c'est le mal tout entier que vous allez affronter. Carrément. Ainsi, vous irez lutter contre la faim dans les pays du tiers monde, avec des bombes et des missiles, pas mal; vous tenterez d'affaiblir les installations militaires d'horribles dictatures; vous aiderez les peuples injustement envahis par des grand méchants; ou bien vous combattrez les grands trafiquants de drogue en détruisant leurs installations et leurs cultures (et en tuant quelques paysans au passage, hop, allez tant pis c'est pour la bonne cause).







Mais au delà du simple changement d'objectif, ce sont les graphismes, les décors tout entiers qui varient d'une mission à l'autre. Ainsi, l'une des missions consistera à convoyer et protéger une poignée de bateaux qui doivent passer d'une base à une autre. Du coup, le joueur se retrouve à survoler d'immenses étendues d'eau, avec les vagues et les traces d'écumes dans le sillages des vaisseaux. Avouez que ça change des vertes collines que vous avez l'habitude d'admirer du haut de vos avions de pixels.

Les graphismes de TFX sont vraiment très réussis. Et c'est surtout dans le design même des engins qui impressionnent. Côté rapidité et fluidité, rien à redire, c'est du grand art.



LES MISSIONS VOUS ENVOIENT SUR DES LIEUX DIVERS, MAIS AUSSI DANS DES CONDITIONS DIFFÉRENTES. ICI VOUS SURVOLEZ UN BETE DE PONT, DE NUIT, ET C'EST TOUT DE MEME TRES BEAU.



GHTER EXPERIMENT







Et côté action, idem, le jeu cartonne et ne vous laissera pas tranquille une seule seconde. Nous n'avons pas encore entendu les bruitages, il faudra attendre la version finale que nous testerons très prochainement pour en savoir plus.

Pour les amoureux du hit-tech et des armements en tous genres, sachez que vous pourrez piloter de nombreux avions différents, y compris une aile volante, ou même, des avions de combats qui n'existent pas dans la réalité. Bien sûr, pour chaque avion, toute une panoplie d'engins de mort vous est proposée, missiles et compagnie.

De très nombreuses scènes, des tonnes d'inter-écrans viennent agrémenter la succession des missions. Et paf, ces images sont superbes bien que statiques. On vous en a collées quelques-unes dans ces pages, admirez-donc.

Apparemment, prenons tout de même une bonne paire de gants (après nous n'avons tripoté que la preview), TFX s'annonce comme un grand, un très bon simulateur de combat. En plus, il est très beau.



Admirez moi ce cockpit un petit peu, et mettez-vous dans le crane que quand vous vous déplacez pour observer autour de vous, ce cockpit se déforme et suit votre orientation. Très bel effet, meme si ce n'est pas nouveau.







Le 15 juin dernier, Joystick a installé chez vous un fax, une imprimante laser et un téléphone à synthèse vocale...



sans rien vous demander !

d' donf nouveau!

fastoche

Pour bénéficier de ces avantages, il faut utiliser votre Minitel.
Allumez-le, composez le 3615 puis tapez le code JOYSTICK.
Soyez le ou la bienvenue sur notre serveur, la petite mascotte Joy vous accueille.
Sur le menu général, choisissez le mot-clé *FAX. Vous y êtes, à vous les fax.
Quand on vous dit que c'est fastoche, c'est que c'est fastoche...

génial

Une commande à confirmer, un revendeur à interroger, un éditeur à qui écrire?
Bref, un fax à envoyer?
Saisissez votre message par Minitel, indiquez le numéro de votre correspondant, précisez l'heure à laquelle vous souhaitez que le fax soit transmis... L'ordinateur s'occupe du reste.
En direct ou en différé, consultez les accusés de réception pour tout savoir sur l'expédition de votre message; si le fax de votre correspondant est occupé, le serveur procèdera à de nouveaux essais à intervalles répétées... Envoyez-nous un fax! Notre numéro est le (1) 40 35 16 47 en région parisienne.

impressionnant

Tout le monde ne dispose pas d'un micro-ordinateur équipé d'une imprimante laser, mais, que ce soit régulièrement ou ponctuellement, tout le monde a besoin d'envoyer des courriers propres et nets: un curriculum vitae, une lettre à en-tête, une liste de programmes...
Saisissez votre texte par Minitel, définissez le format d'impression, indiquez l'adresse où doit être envoyé votre courrier, c'est tout ce que vous avez à faire.
L'ordinateur se charge d'imprimer votre texte et de l'expédier: c'est automatique et nous garantissons la confidentialité absolue de votre courrier !

original

C'est sans doute le plus surprenant des nouveaux services que nous vous proposons ce mois-ci : à une heure donnée, le serveur téléphone à la personne de votre choix et prononce votre message avec une voix synthétique, celle d'un homme ou d'une femme.
Vous pouvez même modeler une voix spéciale en réglant la vitesse et la hauteur de l'élocution (de Raymond-Barre-en-blue-jeans-avec-les-coutures-blanches à Antoine de Caunes).
L'appel étant totalement anonyme, nous vous suggérons de signer votre message quand vous voulez souhaiter un bon anniversaire à un copain...
Depuis que nous avons installé ce système, nous appelons Danbiss chaque matin avec une voix de nana : "Bonjour Danbiss, c'est Natacha (ou Renata, Sonia, Eva, Nadia...). Je t'attends chez Joystick, je pars pour Roissy vers 11 heures. Je ne voudrais pas te rater, tu as juste le temps de prendre ta douche, dépêche-toi ! A tout de suite, mon beau Danbiss !". Dix minutes plus tard, ça ne rate pas, il déboule, la brosse à dents dans la bouche, le coton-tige à l'oreille, les pompes mal lacées...

le minitel qui faxe, imprime et téléphone

3615 JOYSTICK

TEST PC

DAY OF TH

En moyenne, LucasArts nous sort un jeu d'aventures par an... mais quels jeux! Après Monkey Island 2 et Indy 4, voici Day of the Tentacle, la suite de Maniac Mansion, le premier jeu d'aventure de LucasArts. Et évidemment, c'est le pied!

RETOUR DU DR. FRED ET DE SES TENTACULES

Le scénario de Day of the Tentacle est, somme toute, assez simple. Vous devez sauver le monde (sic!) Le Dr. Fred a construit une machine cracheuse de déchets toxiques qui fait muter tous ceux qui y goûtent. La tentacule pourpre, une des créatures que le Dr. Fred s'amuse à fabriquer pendant ses heures perdues, qui avait déjà un fond pas très gentil, y a goûté et est devenue encore plus agressive. Dotée de deux bras tout neufs, elle veut tout simplement conquérir le monde. Le Dr. Fred fait donc prisonnier ses créatures. Mais la tentacule verte (la gentille) a eu le temps d'envoyer un message de détresse à Bernard qui se précipite avec ses copains à la rescousse des deux bestioles, sans réfléchir aux conséquences. Trop tard, le mal est fait et la tentacule pourpre est libre d'accomplir son dessein machiavélique. Il faut donc l'en empêcher, en remontant dans le temps, avant même la construction de la machine à pollution infernale (vous me suivez toujours?) Mais, voilà, le Dr. Fred n'est pas Wells et sa machine n'est pas vraiment au point. Nos trois amis se retrouvent donc éparpillés dans les méandres du temps: Hoagie (un hardos plutôt "enrobé") deux ans dans le passé au temps de la constitution des Etats-Unis; Laverne (une nunuche plutôt gourde) deux cents ans dans l'avenir au temps où règnent les tentacules pourpres (vous êtes toujours là?) et Bernard (un lunetteux plutôt intello) exactement au même moment qu'à son départ, c'est-à-dire maintenant. Par chance, rien n'est perdu puisque la machine à voyager dans le temps fonctionne toujours avec les objets "inanimés". Nos trois compères doivent donc se débrouiller pour remettre en marche la machine tout en contrecarrant les actes de la tentacule pourpre.









La pauvre Laverne n'a décidément pas de chance, elle arrive à atterrir sur un arbre et restera ainsi à moins que vous ne la délivriez.

UP & DOWN

- ▲ C'est un LucasArts!
- ▲ L'introduction en V.O. sous-titrée est remarquable de fluidité: on croirait vraiment voir un Tex Avery ou un Looney Tunes.
- ▲ L'animation des personnages -et du reste d'ailleurs- est véritablement époustouflante.
- ▲ La bande–son est formidable et même si les thèmes de Day of the Tentacle ne sont pas aussi mémorables que celui de Monkey Island 2, le jeu reste tout de même très entraînant.
- ▲ Le changement de rôles que nous avait offert Indy 4 est, ici, poussé à son summum, avec l'emploi des trois personnages à trois époques différentes.
- ▲ Le jeu dans le jeu: vous pouvez jouer à Maniac Mansion à partir d'un ordinateur dans Day of the Tentacle!
- ▲ C'est en Français et c'est remarquablement traduit.
- ▲ Et des milliards d'autres trucs mais j'ai plus la place...
- ▼ Cela vous prendra quelques nuits de sommeil et quelques larmes de rire.
- ▼ On ne peut pas mourir.
- ▼ Y'a ni Droopy, ni Bugs, ni Roger...

E TENTACLE



Day of the Tentacle montre des facettes méconnues des personnages célèbres tels que Benjamin ou George, mais LucasArts n'en garantit par l'exactitude historique.



que les moments les plus marrants ont lieu quand on "bloque" ou quand on fait une fausse manoeuvre, bref, quand on y arrive pas. Et comme on ne "meurt" pas dans les jeux LucasArts, c'est curieusement un plaisir de "bloquer"... On se surprend même à faire exprès des "conneries" juste pour voir les conséquences débiles que nous réservent les auteurs. Un des rares jeux où ce n'est pas vraiment "crispant" de bloquer.

RETOUR VERS LE FUTUR

Bien que nos trois héros se trouvent chacun dans une époque différente, ils ne vivent pas chacun une histoire différente. Leurs actions sont totalement liées et l'un aura besoin d'un objet que possède l'autre, etc. Le plus étonnant reste que cela est "réaliste". Ben oui, si Hoagie qui est dans le passé change "quelque chose", cela se répercutera sur le présent et, par conséquent, sur l'avenir. Il faudra tenir compte de la situation et de l'environnement de chacun pour agir sur l'intrigue. Malgré le sérieux relatif de l'ultime objectif (sauver le monde), Day of the Tentacle est un pur régal de drôlerie. Le jeu a été conçu comme un véritable dessin animé et chaque écran est bourré de "vannes", chaque pas dans le déroulement du scénario est une occasion de se plier en quatre par terre. Mais là où ça devient génial, c'est

Tout le jeu se déroule donc sur le même lieu, le fameux manoir. Mais en quatre cents ans, il aura eu le temps de bien changer et n'aura pas tout à fait la même configuration... C'est d'ailleurs plutôt marrant de jouer au jeu des sept erreurs et de repérer les "clins d'oeil" qui traînent.



PASSÉ



PRÉSENT



FUTUR



DAY OF THE TENTACLE

RETOUR AUX SOURCES

Comme toujours chez LucasArts, la réalisation est somptueuse. Les graphismes d'abord -on n'en attendait pas moins, de toute façon- sont très fouillés, avec des effets de lumière surprenants. Les "sprites" des personnages sont plus ou moins éclairés/ombrés selon leur emplacement dans une pièce. Ces jeux de lumière étaient déjà présents dans Indy 4 mais ils atteignent, dans Day of the Tentacle, un niveau de maîtrise quasi parfait (violons...). Mais le plus remarquable visuellement reste la formidable animation des personnages. Ils se déplacent, bougent, agissent et réagissent de façon caractéristique... et même s'ils ne font rien -ou du moins, si vous ne faites rien-, eux, font toujours quelque chose. Des yeux qui sortent des orbites, des têtes qui explosent et autres grimaces que l'on voit dans les Tex Avery et autres Looney Tunes (Bugs Bunny, Bip Bip, etc.). La présentation est d'ailleurs, à ce point de vue, remarquable. Un véritable bijou d'animation, comme tout le jeu de toute façon... Les trucs employés sont évidemment loin d'être originaux mais les voir, là, sur son moniteur avec une telle fluidité, confère un sentiment indescriptible. De plus, comme cette présentation est parlée (en V.O. sous-titrée), elle rappelle encore plus les dessins animés sus-nommés. Franchement, vivement la version CD où nul doute que tout le jeu sera ainsi, et là ce sera vraiment le panard. A propos de V.O. et de V.F. justement, tout le jeu est en Français dans le texte (sauf les voix de l'intro) et il faut reconnaître qu'on n'en saisit que mieux les vannes... Je me voyais mal prendre mon dico à chaque jeu de mots! Mais heureusement, comme d'habitude chez LucasArts, la traduction est excellente et c'est d'autant plus génial. La bande son n'a rien à envier aux graphismes, les thèmes musicaux sont agréables et tout à fait adaptés aux scènes (l'hymne national des States quand Hoagie rencontre George en personne) mais les bruitages, surtout, sont inoubliables. Des Zzz!!, Whizz!!!, Baang!!, et autres Schlaah! tout plein partout... Comme un dessin animé, j'vous dis. Evidemment, si vous n'aimez pas le genre, c'est un autre problème.



Les dialogues sont aussi drôles que dans Monkey Island 2. Oh, pour une fois qu'on peut raconter des bêtises, on va pas s'priver!

RETOUR DE BATON

Que la vie de testeuse de jeu ès-aventures est à la fois difficile et merveilleuse en ce



Les clins d'oeil ne manquent pas dans Day of the Tentacle. Je vous laisse trouver où...



moment... A cause de deux éditeurs que sont Sierra et LucasArts, on se ronge les sangs pour l'attribution des notes... D'ailleurs, je suis d'accord avec Moulinex pour ne jamais mettre de notes. Mais voilà, il y a un petit cadre noir qu'il faut remplir de chiffres, non dans l'absolu mais en comparaison avec d'autres softs du même gabarit. Sierra nous a offert récemment le fabuleux Freddy Pharkas... et voilà que LucasArts nous fait don du génial Day of the Tentacle. C'est seulement après mûre réflexion et quelques insomnies que j'ai pu me décider à attribuer une meilleure note à Day of the Tentacle. Rien que par l'animation, on prend une véritable claque. Et j'applaudis des quatre mains LucasArts d'avoir essayé et réussi un tel tour de force. Mais s'il vous plaît... arrêtez mon calvaire (et mon bonheur!) devant de tels jeux... Heureusement qu'Indy 5 n'est pas prévu pour le mois prochain, j'en serais malade!

CALOR











Maniac Mansion, le jeu dans le jeu

Pour ceux qui regretteraient de ne pas connaître Maniac Mansion, premier du nom, LucasArts a eu la formidable et ingénieuse idée de vous l'offrir. En effet, dans Day of the Tentacle, dans la chambre de Ed, Bernard peut utiliser un ordinateur qui chargera immédiatement Maniac Mansion. Quand vous quitterez Maniac Mansion, vous retrournerez non au DOS, mais à Day of the Tentacle. Génial! Voilà une initiative qui mériterait d'être suivie par tous les éditeurs de suites et, surtout, par Sierra, pour ne pas les nommer.



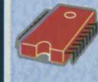


EDITEUR : LUCASARTS
SUR PC


AVENTURES


NOTICE VO


16 MO


640 KO


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	19
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	20
ERGONOMIE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	17

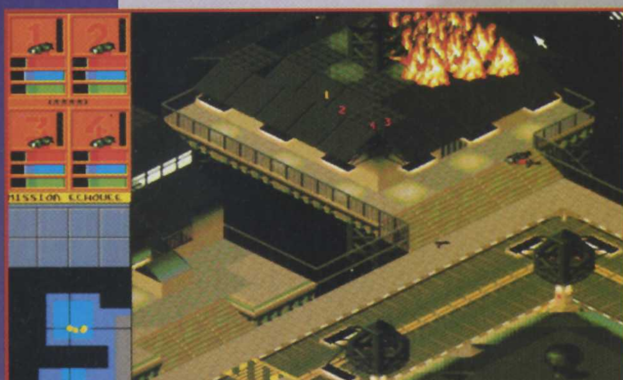
89%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

TESTÉ SUR 486 DX2 66 EN MODE VGA ET UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

SYNDIC



Certaines armes sont particulièrement efficaces, comme je viens de m'en apercevoir. Il faut dire que ce n'est pas très malin d'utiliser un lance-roquette dans un lieu clos. (VERSION PC)

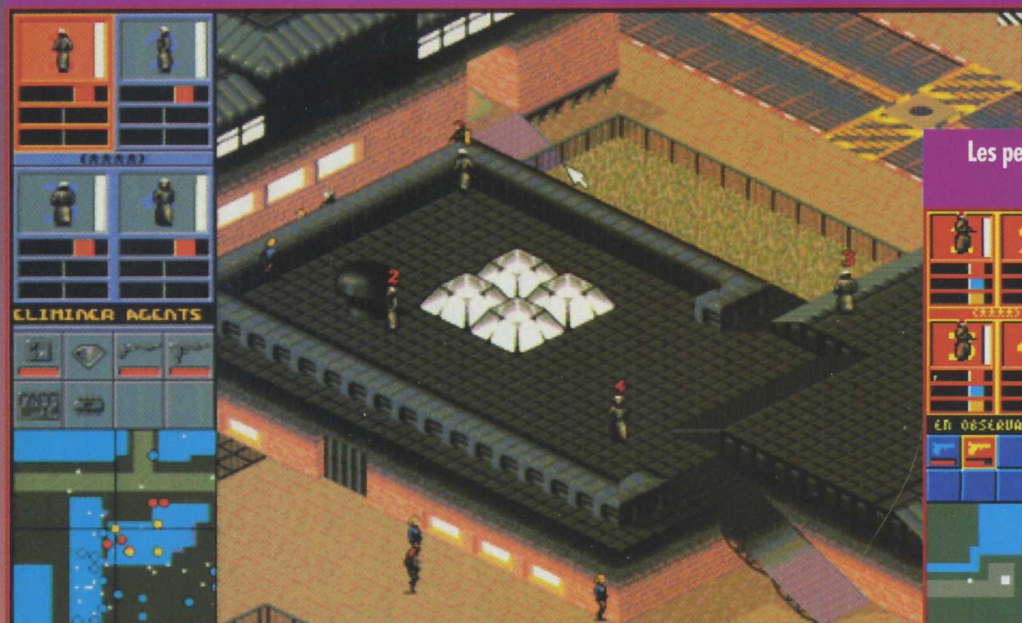
Parfois, les jeux les plus beaux manquent d'ambiance. On admire mais on n'y croit pas. Dans la catégorie inverse, rarement un produit m'aura autant impressionné que Syndicate. Il se dégage de tout cela un tel réalisme, un tel plaisir de diriger ses personnages qu'on retrouve parfois la même impression de véracité que dans un simulateur de vol. Par là, je veux dire qu'on se surprend à oublier que l'on se trouve devant une machine et l'on sursaute au premier coup de feu. Pour ce qui n'est normalement qu'un jeu de stratégie, c'est plutôt fort, non? Il faut dire que Syndicate est un tout extrèmement cohérent.



AMBIANCE CYBER-PUNK

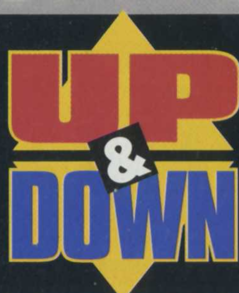
La chose se passe dans un futur glauque et lointain, à une époque où le monde est dirigé par différents syndicats qui se disputent la suprématie. Afin de faire pression sur les civils, les syndicats (à prendre ici dans le même sens que "syndicat du crime") utilisent des cyborgs, mi-hommes mi-machines, dotés de pouvoirs particuliers grâce à un dispositif implanté directement sur leur cerveau: l'IPA (Intelligence, Perception et Adrenaline). Ce système, qui permet de régler chimiquement la façon dont les cyborgs agissent, est bien plus qu'un gadget puisqu'il agit vraiment sur les personnages de façon notable et, de fait, sur le jeu lui-même. Mais pour le moment, nous n'en sommes pas encore là; voyons plutôt le déroulement d'une partie. Après avoir choisi un nom pour sa société ainsi qu'un logo qui la représentera sur la carte, on accède à une carte du monde sur laquelle l'influence des syndicats adverses est représentée par des couleurs. Le but ultime de la manoeuvre est d'étendre l'influence de votre syndicat au monde entier et de couvrir la carte de vos couleurs. On choisit un territoire parmi ceux proposés, ce qui

Lorsque les personnages sont ensemble, il suffit de cliquer une fois sur le groupe afin que chaque membre se mette automatiquement en mode observation. (VERSION PC)



Les personnages peuvent être déplacés ensemble ou bien séparément. (VERSION AMIGA)





- ▲ L'ensemble du jeu bénéficie d'une ambiance particulièrement forte.
- ▲ Les bruitages sont superbes et collent bien à l'action sur les deux versions.
- ▲ Le mélange de stratégie et d'arcade, dans les scènes de tir, permet de ne pas laisser le hasard décider de l'issue du combat.
- ▲ Le graphisme des villes est superbe sur les deux machines.
- ▲ Les personnages sont d'une finesse rare sur PC.
- ▲ Sur Amiga, le jeu peut être installé sur disque dur.
- ▲ Les inter-écrans Amiga sont aussi beaux que sur PC.
- ▼ La musique est pompée sur "Les Planètes" de Gustav Holz, déjà entendue dans de nombreux jeux depuis Epic.
- ▼ Certaines missions sont parfois très difficiles à remplir.

ATE

MEGASTAR joystick

Lorsque la mission est remplie, un écran animé montre vos troupes victorieuses passer sous les acclamations de la foule (en liesse, comme il se doit). (VERSION PC)

correspond à une mission; ceci fait, on peut accéder à un écran qui indique ce que l'on attend de votre équipe: assassiner une personne, la convaincre de vous suivre, éliminer les syndicats adverses présents dans la ville; tout est envisageable. En dépensant un peu de l'argent que l'on possède, on peut acheter des renseignements supplémentaires et en apprendre plus sur la marche à suivre: plan de la ville, stratégie à employer et, surtout, matériel qu'il est indispensable de posséder. On passe ensuite à la salle de cryogénisation. C'est là qu'on peut choisir un robot de remplacement, au cas où l'un des membres de l'équipe se serait fait dessouder en mission. Pour le moment, l'équipe est au complet, aussi, passons à l'aspect équipement.

On achète là de quoi soigner ses "hommes" sur place, on recharge les armes utilisées précédemment ou l'on en achète de plus performantes, on revend également au syndicat le matériel trouvé ou inutilisé. On peut aussi "booster" ses personnages et rajouter des jambes afin d'aller plus vite, un cerveau plus performant ou des yeux hyper-puissants. Ensuite, afin d'aider la recherche à trouver de nouvelles armes, on passe à un écran qui permet d'allouer des crédits et de décider sur quel domaine portera la recherche en question: arme automatique, lourde, etc. Le mieux est que tout cela se règle d'un coup de cuillère à pot, car l'essentiel du jeu se trouve après ce tableau.

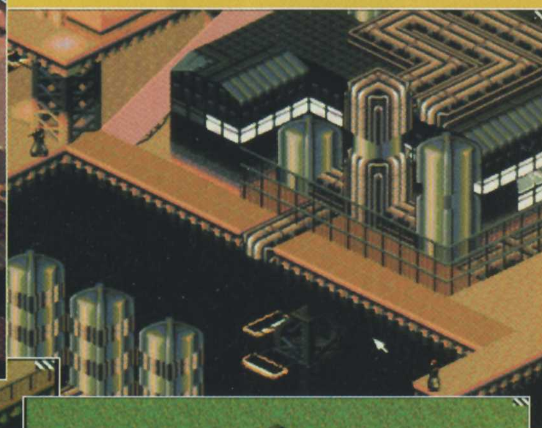
(VERSION AMIGA)

L'écran de recherche permet de mobiliser les scientifiques du syndicat sur la création d'un nouveau type de matériel: armes lourdes ou automatiques, accessoires divers, etc. Pour cela, on attribue une somme à la recherche. Le graphique montre le rapport temps/coût. (VERSION PC)

ARCHITECTURE

Si l'ensemble du jeu est, de toutes façon, dans la lignée "blaidereuneur", chaque ville dispose cependant de son propre style: gratte-ciel, entrepôts chimiques, camp militaire, ou même, fouillis de ponts suspendus et de passerelles métalliques à la Metropolis. (VERSION PC)



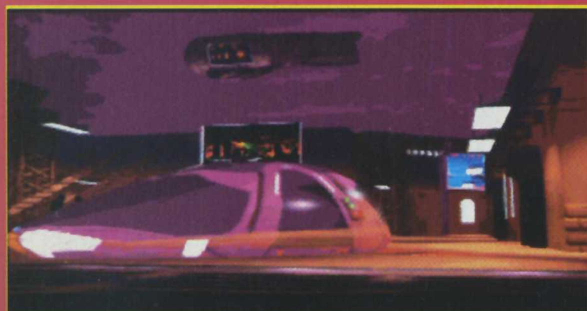






SYNDICATE













L'introduction en 3D permet de découvrir le contexte cyber-punk de Syndicate. Les personnages que vous dirigez sont des assassins, humains enlevés par le syndicat et transformés en machines. En cours de jeu, vous devrez, vous aussi, rallier d'autres civils à votre cause dans des missions appelées "acquisition de personnel". (VERSION PC).



Cet écran, qui permet d'accèder à d'autres menus, est destiné à équiper le hommes, euh, les cyborgs en matériel. Au programme, scanner, passe magnétique, Persuadertron(pour persuader), Medikit (pour soigner) et diverses armes de poing, d'assaut ou à longue portée. (VERSION PC)

PREMIER DE CORDEE !

Nous voilà en ville. Grâce à un écran de contrôle, on peut diriger ses personnages et les faire agir. Pour qu'ils se rendent dans un lieu précis, on clique sur l'endroit en question, sur l'écran de jeu ou sur la carte, située en bas et hop, les voilà qui se déplacent docilement. Si l'on souhaite utiliser un objet transporté, on clique dessus. Afin de remplir sa mission, il suffit de suivre les indications apparaissant, là aussi, sur l'écran de commande: assassiner, engager (au moyen du Persuadertron), etc. Tandis que vos personnages évoluent, les habitants de la ville vaquent à leurs occupations et, à part la police qui vous demande de baisser vos armes si celles-ci sont sélectionnées, personne ne s'occupe de vous.

CONTROLEZ QUATRE PERSONNAGES !

C'est là que commence le côté stratégique, car les robots peuvent être dirigés ensemble ou séparément. Ils peuvent aussi être plus ou moins rapides, intelligents ou vigilants, suivant le dosage déterminé par l'IPA. Intelligent? Oui, car un mode "panique" permet de laisser les robots s'occuper de leur sort, à savoir, tirer sur tout ce qui représente un danger et, suivant le degré d'IPA et la réserve disponible, les cyborgs seront plus ou moins efficaces. Dans le cas contraire, il faut diriger un curseur sur la cible. Comme les villes, immenses (plusieurs écrans de large qui scroll) permettent au joueur d'agir comme il le souhaite, les missions peuvent prendre 20 minutes ou 1 heure: on attaque en force ou on s'occupe d'abord des gardes? On attend que les adversaires approchent d'un véhicule et on fait sauter le tout ou on



Parfois, la mission nécesssite que vos cyborgs persuadent des gens de les suivre. Le cas échéant, ces derniers attendent gentiment que la personne porteuse du "Persuasiotron" se déplace pour l'accompagner. Bon plan, certains de ces convertis sont parfois armés, aussi peuvent-ils donner un coup de main en cas d'attaque, d'autant qu'ils disposent, parfois, d'armes dont vous n'avez pas encore l'usage. (VERSION PC)

SYNDICATE - LA VERSION PC

Cette version, d'une finesse extrême, bénéficie de détails visuels incroyablement convaincants. Les textures des sols, les barrières métaliques, tout cela donne vraiment l'impression que l'on survole une ville. Certes, les ambiances sont souvent glauques, mais on souhaiterait pourtant pouvoir rentrer, rien qu'un instant, dans ces mégalopoles du futur. Les habitants des villes de Syndicate qui suivent leur petit bonhomme de chemin, se baladent, se sauvent pendant les fusillades, etc. La bande son, très importante, bénéficie de sons synthétiques qui collent bien avec l'ensemble. Les voix digitalisées, roboïdes, sont impressionnantes. Bref, voilà une version très convaincante.

les liquide un par un? On y va à pied ou on monte dans un véhicule? Ensemble ou déployés? En mélangeant mode panique et savante approche, stratégie et improvisation, on peut ainsi remplir sa mission. Ceci fait, on assiste au débriefing et, après une animation 3D, on se retrouve sur la carte. Si la mission est une réussite, on choisit le taux de taxes que l'on impose au pays nouvellement conquis, et c'est reparti. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu, les missions sont de plus en plus complexes et le matériel de plus en plus performant. C'est beau comme tout, très prenant et, surtout, hyper-original. Enfin, un jeu intéressant sans dragons ni sorts. Ouf!

Moulinex
Serial Number313-00-33



La carte générale permet de choisir le pays (la ville) où aura lieu la mission. En début de partie, le choix est restreint mais dès que l'on progresse, chaque pays, rangé à la cause du "syndicat", permet d'explorer les territoires qui lui sont contigus. (VERSION PC)



Lorsqu'on s'amuse à tirer à l'arme automatique en plein centre ville, il arrive que des civils soient tués. Attention, cela risque de faire baisser la cote de popularité du syndicat dans la région. (VERSION AMIGA)

SYNDICATE
LA VERSION AMIGA

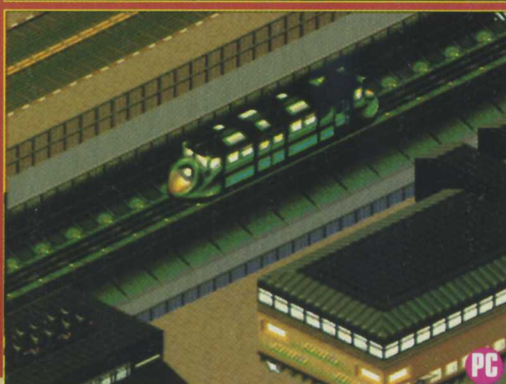
Alors, comme ça, les éditeurs se réveilleraient-ils sur Amiga? Il semble bien que oui car ce logiciel est vraiment une grande réussite. Laissons tomber le côté ambiance et l'histoire dont je vous ai déjà entretenu et jetez un oeil sur ces écrans. C'est-y pas mignon, ça? Et, en prime, ça bouge. Bon plan, les inter-écran (introduction, etc.) sont vraiment d'une finesse équivalente à la version PC. Pareillement, tout ce qui est cartes et autres menus est de la même veine. Lors des scènes animées, c'est très fin aussi, et la machine est bien exploitée car les programmeurs ont su garder les pieds sur terre et respecter le ratio vitesse/affichage.

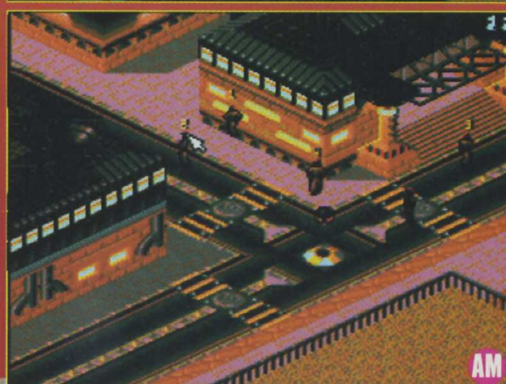
LES TRANSPORTS

Pour se rendre d'un point à l'autre de la ville, on pourra, si l'on désire se passer des vertus de la marche à pied, utiliser différents véhicules. On trouve donc des voitures (3 types: civil, police ou ambulance) et, dans certaines citées, un tramway. Généralement, ce dernier est le seul moyen de passer d'un côté à l'autre de la voie. Dans certaines missions, on dispose d'un véhicule en début de partie alors qu'ailleurs, on devra, si on le souhaite, en voler un. Pour cela, il suffit de tirer un coup de feu sur un engin en déplacement. Le conducteur se sauve alors et il n'y a plus qu'à cliquer sur l'engin pour s'y installer (s'il s'agit d'un policier, il faut l'abattre). Ensuite, il suffit de cliquer sur le point où l'on souhaite se rendre. Dans chaque ville, on trouve un système de feux de signalisation et de sens giratoires. Votre véhicule peut percuter un autre engin ou écraser des piétons. Si l'on tire longtemps sur une voiture, celle-ci explose. Cela peut être pratique pour se débarrasser, d'un coup, de plusieurs adversaires.









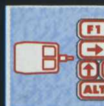
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SUR AMIGA


STRATEGIE

BETA VERSION

NON

BETA VERSION

1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

89%

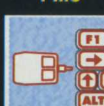
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SUR PC


STRATEGIE

BETA VERSION

BETA VERSION

1 MO

1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER



GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	12
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ☐
- VGA ■
- SVGA ■

90%

TESTÉ SUR 486 DX2 66 EN MODE VGA ET UNE CARTE SOUNDBLASTER

DARKSIDE MIGHT A

Comme vous vous en doutez, Darkside est la suite de Clouds, mais une suite plutôt particulière. En fait, soyons francs, ce n'est pas vraiment une suite...(?!) Darkside est indépendant de Clouds, en ce sens que leurs quêtes principales respectives ne sont aucunement liées. Vous pouvez finir Clouds et Darkside indépendamment. L'originalité vient du fait que vous pouvez installer les deux jeux de manière à en former un seul, World of Xeen. Vous pourrez, dès lors, passer d'un monde à l'autre à loisir (pas vraiment mais bon, faisons comme si), grâce aux multiples pyramides disséminées sur la zone de jeu. Récapitulons: Clouds a une quête principale spécifique, Darkside a une quête principale spécifique et World a une quête qui nécessitera de votre part un aller-retour entre les deux mondes précédents. Eh oui! Si vous aviez déjà Clouds, l'achat de Darkside vous offrira non une seule et unique aventure mais deux. Deux quêtes pour le prix d'une, génial non?

UNE JOUABILITÉ EXEMPLAIRE

Mais revenons au commencement, surtout pour ceux qui ne connaîtraient pas la série. Darkside of Xeen est donc un jeux de rôles où vous dirigez une équipe d'aventuriers. La création des personnages est simple, avec un choix entre plusieurs races et "métiers". S'il n'y a pas de recette en la matière, chacun sait qu'il faudra se munir de personnages avec des dons de Magicien, de Clerc et de Voleur, sans oublier les "gros bras". L'écran de jeu présente tout ce dont vous avez besoin, des flèches directionnelles grâce auxquelles vous vous déplacez pas à pas (et non comme dans Underworld), aux icônes de combats, de magie, d'inventaire, etc. Tôt ou tard, vous devrez affronter les premiers adversaires. Les combats sont très simples à gérer et se déroulent selon un système de tour. Certains regretteront l'absence de stratégie, mais les autres, ceux qui ne veulent pas trop se prendre le chou, trouveront une jouabilité extraordinaire. Cette simplicité se reflète dans le système de magie. Ici, point de runes à assembler ni de parchemins à mémoriser, juste des sorts qu'on "achète" une fois pour toutes à différentes guildes de magie ou qu'on "trouve" au détour d'une route.

VOS PREMIERS ADVERSAIRES



ELECTROPEDE
Cette espèce de ver paralysera votre équipe en un rien de temps. Préparez votre sort "Cure Paralysis".



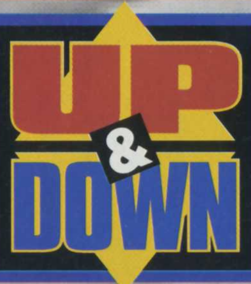
MEDUSA SPRITE
Ces créatures peuvent statufier vos aventuriers. Seul, le sort "Stone to Flesh" vous aidera dans ces moments difficiles.



ARACHNOID
On s'en serait douté, ces araignées crachent leur salive venimeuse dans la tronche. Pas très coriace en fait.



BARBARIAN
Ces durs à cuire ne le sont pas vraiment... quelques coups d'épée et le tour est joué.



▲ Le territoire de jeu est immense: l'aventure se passe aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. En combinant Clouds of Xeen et Darkside of Xeen, vous aurez un terrain gigantesque.
▲ Les graphismes sont agréables et plutôt drôles, ça change... Qui a dit qu'il fallait forcément se prendre au sérieux dans un JdR?
▲ La liberté est totale: pas question de bloquer bêtement devant une énigme à la noix sans autre choix que d'attendre que la soluce passe quelque part.
▲ Le jeu sortira en Français comme les Nuages de Xeen.
▼ Il n'y a aucune "nouveauté" à proprement parler. On est en terrain connu.

E OF XEEN
ND MAGIC



tours, des donjons, des grottes (bref, des “intérieurs”) où vous pourrez prouver votre valeur. Contrairement à la plupart des JdR micro où la progression est en “descente” vers les entrailles terrestres, Darkside exploite toutes les dimensions, aussi bien le monde souterrain que celui des nuages. Il existe, en effet, toute une configuration de “chemins” aériens qui vous permettra de rejoindre les principaux lieux par le “toit”. Et là haut aussi, il se passe des choses pas très honnêtes non plus... Il vous faudra pas mal d'heures avant d'en faire le tour.

UN IMMENSE TERRITOIRE À EXPLORER

Au fur et à mesure que vous visiterez la première ville, Castleview, vous découvrirez votre quête principale: délivrer la Reine Kalindra, apporter un orbe au Dragon Pharaoh et défier Alamar, le grand-méchant. Mais avant d'arriver au terme de Darkside, il vous faudra accomplir de multiples sous-quêtes pour gagner de l'or, des équipements et de l'expérience. Et là, il faut avouer que vous n'avez que l'embarras du choix, la moindre personne que vous rencontrerez vous demandera de l'aider. Vous devrez généralement soit retrouver des objets, soit délivrer un prisonnier... mais parfois il vous faudra résoudre des énigmes ou “nettoyer” des donjons. Mais rien n'est vraiment obligatoire et vous avez toute liberté de décider de ce que vous voulez faire, quand et comment vous voulez le faire. Si les premières quêtes sont faciles (surtout si vous récupérez votre équipe de Clouds), les suivantes vous demanderont de visiter le territoire de jeu de part en part. Et là, on en prend plein des yeux puisque, c'est désormais une habitude, vous traverserez des plaines verdoyantes, des déserts arides, des montagnes enneigées... Evidemment, ces voyages n'ont qu'un seul but: découvrir des

UN JDR QUI NE SE PREND PAS AU SÉRIEUX

Même si les graphismes de Darkside ne constituent pas le summum en la matière, ils sont loin d'être désagréables. En fait, personnellement, j'adore mais bon... On est loin des graphismes fouillés et hyper réalistes de certains jeux. C'est au contraire le domaine de la couleur: ben oui, comme il n'y a pas que des donjons, l'eau est bleue, les arbres sont verts... Darkside n'est pas un jeu “sérieux”: les monstres sont parfois très drôles et les grimaces de vos aventuriers, quand ils sont malades ou fatigués, sont hilarantes. Les musiques sont variées. Il y a, bien sûr, des défauts. Les bruitages sont un peu “justes” exceptées les voix digit, et l'animation n'a pas la fluidité escomptée. Mais ce n'est quand même pas au point de vous dégoûter du jeu. Il faut juste reconnaître qu'on a vu quand même beaucoup mieux en matière de JdR. Darkside est d'ailleurs le dernier volet à utiliser cette interface et cette réalisation nées avec MM3:Isle of Terra. New World Computing serait en effet sur le point de développer une nouvelle interface qui exploiterait, selon les rumeurs, des déplacements à la Underworld (ça promet!). Mais pour l'instant, Darkside constitue l'un des meilleurs titres, alors pas d'hésitation... (et puis, profitez-en pour acheter aussi Clouds of Xeen, si vous ne l'avez pas encore fait, vous aurez l'un des jeux les plus immenses qu'il soit). Enfin, ajoutons que même si les photos d'écran sont en anglais, Darkside sortira évidemment en Français, comme les Nuages de Xeen et que les deux jeux seront bientôt disponibles sur un unique CD-Rom.

CALOR



EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING

SUR PC

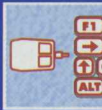

ROLES


NOTICE VO:14


20 MO


1 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
ERGONOMIE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	15

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❏ SOUND SOURCE
❏ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❏
VGA ■
SVGA ❏

83%

TESTÉ SUR 486 DX2-66 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

SUITE

DARKSIDE OF XEEN (SUITE)



1- SANCTUAIRE.
Priez et vos personnages gagneront 3 Niveaux.



2, 6, 7, 9, 10, 12 - PUITS
Buvez de son eau toujours bénéfique.



3- TOUR DE L'OUEST
La tour de Dreyfus renfermerait-elle des secrets?



4- MINE DE DIAMAND
Une mine bien utile pour rendre visite à Hector.



5- HUTTE
Elle cache en fait, un chemin vers le (7e) ciel...



8- CASTLE KALINDRA
Inaccessible tant que la Reine ne sera pas sauve.

LES ENVIRONS DE CASTLEVIEW


11- CASTLEVIEW


A- LINUS THE RUBY GEMSMITH.
Il vous fabriquera de superbes armes/armures contre 5 rubis et 100 gemmes.


B- HECTOR THE DIAMOND GEMSMITH.
Il vous fabriquera de superbes armes/armures contre 5 diamands et 1000 gemmes.


C-SIMON THE EMERALD GEMSMITH.
Il vous fabriquera de superbes armes/armures contre 5 émeraudes et 200 gemmes.


D- YOG THE BARBARIAN.
Il ne cherche pas la bagarre, mais rien ne vous empêche de le défier


E- TOBY THE SAPPHIRE GEMSMITH.
Il vous fabriquera de superbes armes/armures contre 5 saphires et 400 gemmes.


F- DREYFUS HIGH PRIEST OF MOK.
Exilé de sa tour par des hérétiques, il vous demandera de l'aider à la "reconquérir".


G- KRAMER THE CARAVAN OWNER.
Sa roulotte est constamment attaquée par des Ogres. serez-vous de taille à les affronter?


H- VESPAR THE WIZARD.
Il vous demandera de retrouver la poignée en émeraude de son bâton magique.


I- LUNA THE DRUID.
Elle vous demandera de retrouver trois idoles en or à placer sur son autel.


J- JUSTINE THE THIEF.
Elle vous vendra volontiers le laisser-passer pour Castleview contre 1000 pièces d'Or.


K- NIBBER THE MONKEYDOG.
Ce petit malin a très faim et voudrait juste quelques Monga Melons à grignoter.


L- BROTHER REGER THE MONK.
Il vous demandera de résoudre une énigme que seuls les moines dans Castleview pourront éclaircir.


M- FALISTA THE UNICORN.
Elle restaurera avec plaisir vos points de vie.

POUR VOUS ÉVITER D'ERRER SANS FIN...

VOICI LES COORDONNÉES DES PRINCIPAUX "OBJETS" QUE VOUS TROUVEREZ DANS LES ZONES A3, A4, B3 ET B4.

* En B3/x=13/y=10, détruisez le Barbarian Camp et vous gagnerez des points d'expérience.
* En B3/x=7/y=1, A4/x=8/y=8, A4/x=2/y=2 et B4/x=7/y=15, des Bouteilles vous délivrerons des indices.
* En B4/x=12/y=13, B4/x=8/y=12 et B4/x=11/y=16, fouillez les Troll Holes pour leurs pièces d'or.
* En A4/x=14/y=8, la Bouche d'égoût vous permettra d'entrer dans Castleview par les souterrains sans le laisser-passer.Photo 12
* En A4, x=2, y=7, une épave de Bateau vous offrira quelques 12.000 Pièces d'Or et quelques objets utiles.
* En A4/x=8/y=4, A4/x=14/y=3, A4/x=3/y=1 et B4/x=1/y=4, vous trouverez les Monga Melons dont raffole Nibbler.

TEST PC

EIGHT BAL

Amtex n'en est pas à son premier essai. Souvenez-vous de Tristan! Ce flipper, au plateau simpliste, a conquis le monde des PC et des Mac, ne serait-ce que par le manque de programme équivalent. Devant le franc succès remporté par Tristan, la jeune société a décidé, pour notre plus grand plaisir à tous, de se lancer dans l'adaptation sur micro des plus célèbres flippers d'antan. Voilà qui est aujourd'hui chose faite avec, notamment, la première de leur réalisation: l'inoubliable Eight Ball Deluxe.



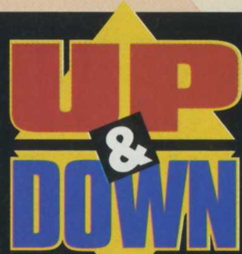
Le réglage du voltage est une option très originale. Il permet d'ajuster la force de renvoi des bandes, des bumpers ainsi que la puissance des flippers. D'autres paramètres, comme l'inclinaison du plateau ou l'activation de la souris, sont modifiables.



Le plateau est homogène. Mais gare aux trajectoires de sortie! Tout a été conçu pour que la bille retourne dans la caisse aussi vite qu'elle en est sortie. Un conseil, n'hésitez pas à bouger le flip, il ne tilte pas très facilement.

FLIP & FLOP

Si les plus jeunes d'entre vous n'ont très certainement jamais vu l'engin, les vieux de la vieille s'en souviennent sans l'ombre d'un doute. C'est d'autant plus étrange que la plupart n'y ont pas joué plus d'une ou deux fois et, pourtant... Eight Ball laisse une trace indélébile dans le cerveau du joueur qui l'a frôlé. Malgré tout, il faut bien reconnaître que l'engin n'est pas toujours docile. D'ailleurs, c'est peut-être là la clé principale de son succès: le plaisir de jouer est immense mais ô combien frustrant! Les deux couloirs de sorties latérales sont redoutables et n'autorisent pas la moindre erreur.



▲ Au risque de me répéter, les connaisseurs ne pourront qu'apprécier l'extrême fidélité de l'adaptation.

▲ Un scrolling étonnament fluide et d'excellents bruitages

▲ Une fois n'est pas coutume, la force des flippers est paramétrable en bidouillant le voltage, tout comme l'inclinaison du plateau.

▼ De par la conception du modèle d'origine, la bille sort trop souvent par les côtés. Si le problème reste minime sur le flipper taille réelle (on peut le bouger sans problème), cela reste plus délicat sur micro!

▼ Le programme ne tourne que sur 386 SX et plus.

L DELUXE



Mais qu'importe, ce cher Eight Ball Deluxe est de retour parmi nous et il sera suivi, très bientôt, par ses copains Fun House et Royal Flush... Génial non?

UN SCROLL PARFAIT MAIS INADAPTÉ

Vous avez, d'ores et déjà, pu découvrir le mois dernier une version de ce flipper tournant sur Macintosh. Contrairement à cette dernière, le plateau n'est pas représenté sur un seul et même écran mais sur trois de haut. L'inconvénient: le scrolling, bien qu'irréprochable, ne permet pas d'anticiper les coups et finit par gâcher le jeu (NDLR: à ce moment précis de la rédaction de son texte, Lord Casque Noir découvre qu'il y a une grue dans un chantier à 300 mètres de chez Joy. La Rédaction se permet d'apporter cette précision pour expliquer le changement de ton dans ce test); remarquez, avec une certaine habitude, on finit par s'y faire. En contrepartie, le plateau étant trois fois plus grand, les détails sont bien plus nombreux et, a fortiori, encore plus réalistes. Par exemple, on peut (NDLR: Lord Casque Noir a toujours été fasciné par les grues de chantiers) apercevoir les minuscules pistons qui actionnent les bandes ou les portes anti-retour à chaque extrémité des couloirs.

La grande nouveauté, c'est la possibilité de paramétrer l'inclinaison du plateau et d'ajuster le voltage. Ce dernier paramètre permet de définir la force des flips, des bandes, des bumpers et, en théorie, l'intensité lumineuse des loupiotes. Pour ce qui est de l'affichage des scores, une petite bande extraite du panneau frontal vient s'afficher en bas de l'écran, sur simple pression de la touche "Enter". Bien entendu, ce dernier peut demeurer à l'écran en permanence mais cela réduit d'autant le champ de vision.

De la même façon que le ferait un vrai flipper, le programme tient compte du temps de pression de la touche actionnant un flip, ce qui permet de doser la force de la frappe. De même, si vous êtes du genre violent, vous serez comblé grâce aux trois touches servant à filer des coups de lates à gauche, à droite ou au centre (ça aussi c'est nouveau).



Il est extrêmement rare d'observer un scrolling aussi fluide sur PC. Malheureusement, l'exploit n'en vaut peut-être pas la chandelle! Il est impossible d'anticiper le moindre coup, à moins de connaître parfaitement les réactions des éléments placés sur le plateau. L'affichage du score est escamotable sur demande.

LA FIDÉLITÉ, ÇA COMPTE!

Rien à dire en ce qui concerne la fidélité des trajectoires de la grue, euh, flûte, non, de la bille. Tout concorde dans le moindre détail. Les deux portes de sortie sont toujours aussi stressantes et les vitesses ont l'air d'être les mêmes.

Rien à dire non plus du côté des bruitages. Les digits viennent tout droit de l'original, à condition toutefois de posséder une carte compatible SoundBlaster. A noter que le programme nécessite 2 mégas de Ram, dans ce cas précis, et qu'il ne tourne que sur 386 minimum.

On peut réellement dire que les programmeurs connaissent le flip sur le bout des gr... doigts.

LORD CASQUE DE CHANTIER



Tiens, mais c'est Calor? Un clic sur le panneau vertical libère l'accès aux boutons de paramétrage. En baladant la flèche sur les objets du café, vous aurez droit à quelques écrans de Fun House ou de Royal Flush.

EDITEUR : AMTEX

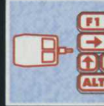
SUR PC

SIMULATEUR — NOTICE VO : 17

4 MO — 1 MO

4 JOUEURS — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	14
INTERET	18
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
❏ AD LIB
❏ ROLAND MT 32
❏ SOUND SOURCE
❏ COVOX
❏ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❏
VGA ■
SVGA ■

82%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO



Comme Joystick le mois dernier, l'un de nos confrères a testé la version Mac d'Eight Ball Deluxe en regrettant, notamment, que l'espace entre les flippers (les manettes) soit plus grand que sur le vrai flipper. Comme il insistait lourdement sur ce super gros défaut de la mort, eh ben, vous nous connaissez, il y a eu quelqu'un pour dire "purée, cong, ou bien ils ont un compas dans l'œil, ou bien ils ont vraiment l'art d'engluer les mouches". Alors, bon, on a vérifié: nous avons pris les mesures du vrai flipper original et on a calculé le rapport "largeur du socle Bally" sur "espacement des flippers". Pour le flipper original, on obtient 6,71. Pour le soft, on a 6,65. A raison d'une définition de 72 pixels par pouce, cela signifie que les graphistes d'Amtex ont méchamment faussé le réalisme du jeu en débordant de 0,8 pixel, ah les salauds, ah les inconscients! Du coup, personne n'a pu apporter de réponse à la question du début... Oh mince! MIC DAX

DUN



Krynes "l'écolologue" saura aider les fremen à fertiliser la planète.



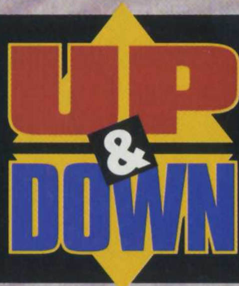
Jessica, votre mère, vous conseille et vous guide sur la voie de la prescience.

Tant attendu tant tenu, la version de Dune CD ROM est enfin là. Comme il n'est pas évident que vous vous rappeliez du test de la version disquette, on va faire comme si la chose était totalement nouvelle. Lorsque commence le jeu, au terme d'une présentation digne d'un film à grand spectacle (et pour cause puisque tirée de Dune, film à grand spectacle), Paul, que vous incarnez, arrive sur Dune. Connu sous le nom d'Arakis, la planète a été donnée en fief au Duc Léto Atreides par l'empereur, son père. Son père le Duc, pas l'Empereur. Bon alors écoutez, c'est déjà assez embrouillé comme histoire, alors si vous n'y mettez pas un peu du vôtre, on ne risque pas d'avancer. Donc, le Duc à qui l'on a confié la planète en fief et qui est le père de Paul, ne tarde pas à disparaître. Il faut alors lui trouver un successeur car il y a, sur Dune, un enjeu très important. Cette planète est, en effet, la seule à permettre l'extraction de "l'Epice", un produit d'une valeur inestimable qui donne le pouvoir à ceux qui l'ingèrent, de prévoir l'avenir, entre autres effets, euh, secondaires. Bref, à l'usine, Eugène! se dit Paul, il va s'agir de se secouer un peu car l'Empereur attend des Atreïdes qu'ils lui fassent des envois d'Epice. Naturellement, les Atreïdes ne sont pas seuls sur l'affaire car une autre maison noble, les Harkonens, désire s'approprier le commerce de l'Epice.


Ce superbe palais est le vôtre. On reconnait le graphisme 3D studio dont on ne se lasse pas (encore).

UN CRI DANS LA NUIT

Paul va donc devoir rassembler une armée afin de combattre les Harkonens et, pour cela, contacter les Fremen, des hommes libres vivant dans le désert. Le jeu va donc consister, d'une part à produire de l'épice avec des équipes de Fremen et aussi à entraîner d'autres équipes au combat. Qui fera quoi? Où? Dans quelle proportion et contre qui? C'est que que le joueur devra décider au moyen de différents ordres se donnant à la souris et apparaissant progressivement afin de permettre un démarrage de partie en douceur. Partant d'un univers particulièrement riche et cohérent, voilà de



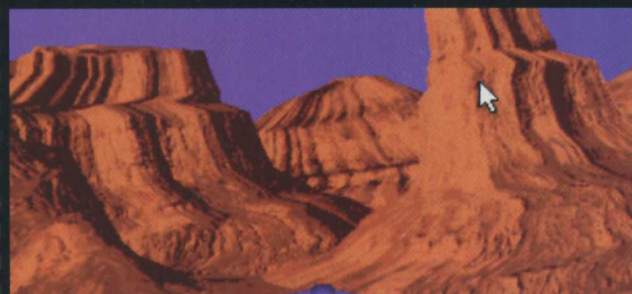
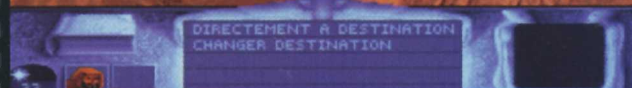
▲ Dune est un jeu de stratégie intéressant, bénéficiant du "background" de l'oeuvre de Frank Herbert.
▲ Les voix digitalisées sont d'excellente qualité et, de plus, actives pendant tout le jeu.
▲ Certains effets sonores sont bien travaillés ainsi que les ambiances suivant le lieu.
▲ Même si la synchronisation des mouvements de lèvres, quasi-parfaite, semble apporter peu, elle contribue inconsciemment à l'ambiance générale.
▲ La musique est, comme toujours, d'excellente qualité, y compris sur une "simple" Adlib.
▼ Les voix exceptées, les bruitages sont peu nombreux. On aurait voulu plus de changements par rapport à la version disquette et, surtout, plus de scènes non interactives 3D studio.



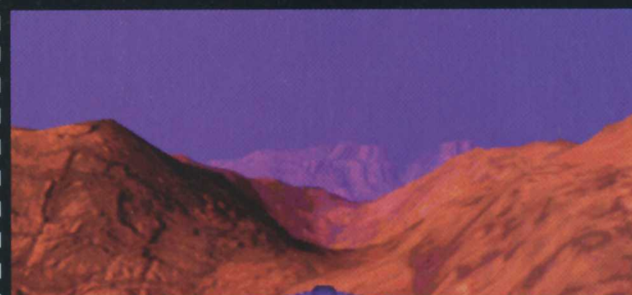
Lors des déplacements dans les dunes, on assiste à une superbe animation 3D. C'est merveilleux mais on s'en lasse assez vite. Heureusement, il est possible de passer la scène.

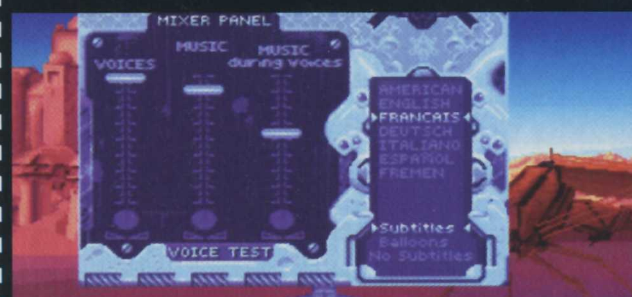


Nouveau par rapport à la version disquette, Duncan vous montre, à l'aide d'une pancarte, de combien d'épices vous disposez.



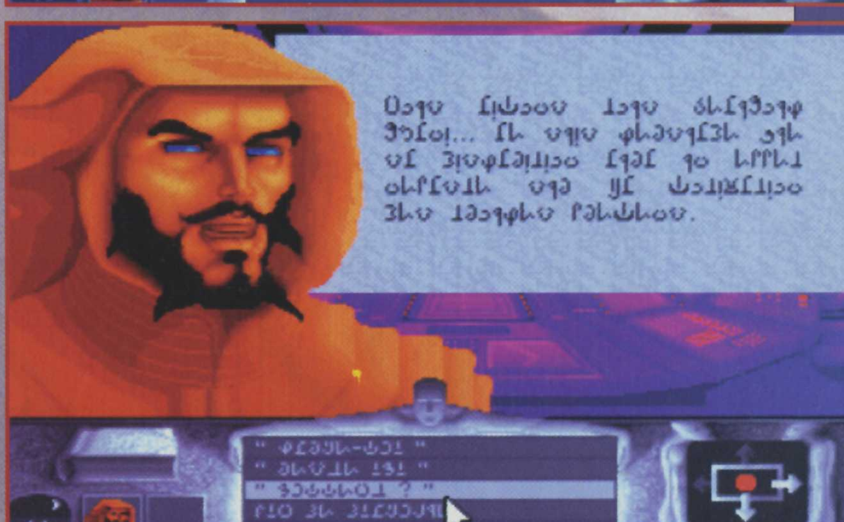





quoi faire un excellent jeu de stratégie et c'est le cas, même si l'on peut reprocher, parfois, certains passages quelque peu répétitifs. Cette version CD, superbe, permet de faire une très belle balade dans les dunes, réalisée par le logiciel 3D Studio d'Autodesk et aussi d'admirer des extraits du film Dune de David Linch, qui ont été digitalisés et placés sur le CD. Autre grande différence avec la version dis-





Histoire de rire, on pourra afficher les textes en langue Fremen. On pourra aussi le faire en Américain, Anglais, Allemand, Espagnol et, naturellement, Français.

SUITE

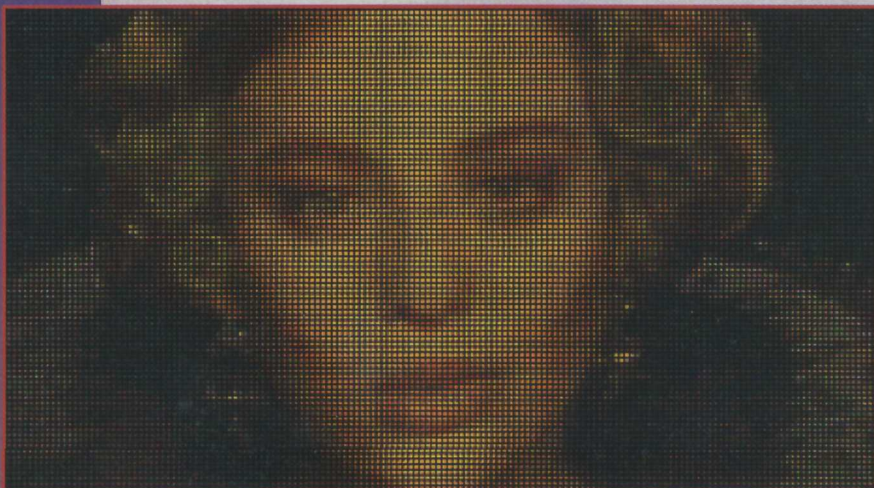
DUNE

quette, le logiciel parle. Il ne parle pas de temps en temps comme Strike et autre Wing Commander, mais en permanence. C'est d'autant plus impressionnant que Cryo, qui a réalisé le produit pour Virgin Games, a développé un nouveau système qui permet une synchronisation quasi-parfaite du mouvement des lèvres des différents personnages avec la voix digitalisée. Les voix, traitées en studio afin de restituer différentes ambiances sonores, sont d'excellente qualité. Bon plan, même si lesdites voix sont en anglais, il est possible d'afficher le texte correspondant en français. Celui-ci peut apparaître en sous-titres ou bien dans des fenêtres. De plus, la musique, superbe et très évocatrice, bénéficie également de sons d'excellente qualité, et ce, même sur Adlib, comme quoi lorsqu'on se casse un peu, il est possible d'obtenir d'excellents résultats sur un engin bon marché. Bref, si l'ensemble n'est pas aussi révolutionnaire qu'on aurait pu le souhaiter comparé à la version disque -mais il faut dire que Cryo avait déjà mis la barre très haut- Dune CD est l'un des rares jeux à donner une idée de ce que l'avenir Multimédia nous réserve, à savoir d'excellentes choses.

Moulinex



Pendant la progression du jeu, on découvre, dans le livre, des séquences digitalisées tirées du film.



Les films utilisent un système de trame (1 pixel sur 4) afin de pouvoir bénéficier du plein écran et non pas d'une minuscule fenêtre. Puisqu'on me demande mon avis je trouve ça beau comme un tableau Pop Art (genre Warhol ou Lichtenstein).

Comme je le disais dans le numéro 26 de Joystick: "Bien qu'il ne soit pas obligatoire d'avoir lu le roman pour jouer à Dune, il serait dommage que vous passiez à côté d'un tel monument de la littérature SF. Vous pouvez le trouver chez Robert Laffont (les gros bouquins argentés) et en poche chez Press Pocket. Puisqu'il faut tout vous dire, sachez que les deux premiers volumes (qui correspondent grosso-modo au logiciel) portent la référence 5069 et 5070. Non, je n'ai pas l'adresse de la librairie la plus proche de chez vous."


STRATEGIE


BETA VERSION


1 CD


1MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

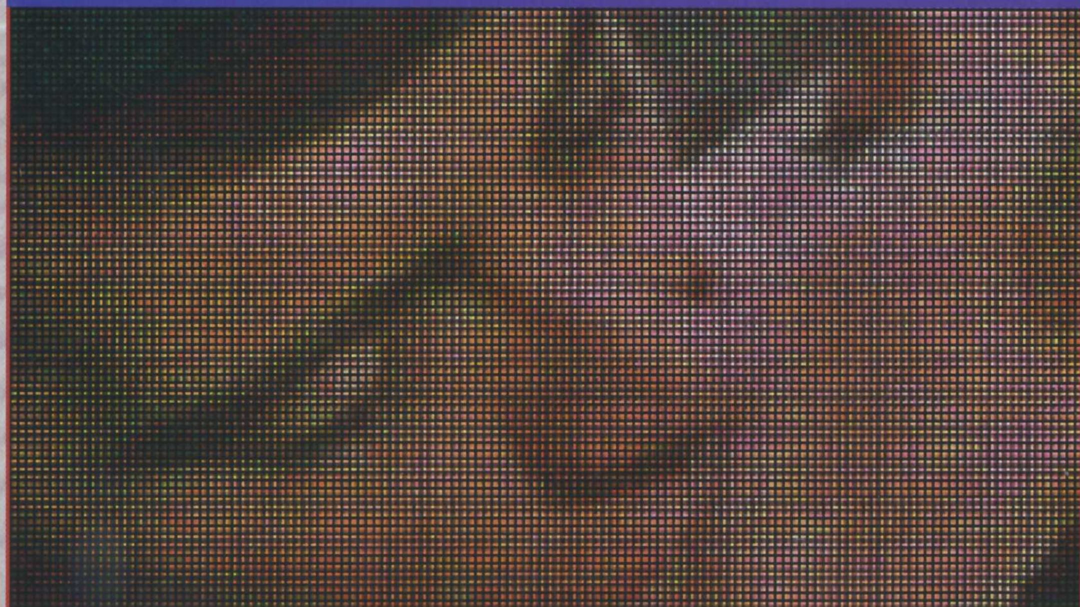
EDITEUR : VIRGIN

SUR PC CD ROM

GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	18
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	18
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

83%

C'est l'été. Si vous profitiez de vos vacances pour en faire autant? Vous verrez, c'est encore plus curieux qu'un jeu de stratégie.



JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
THE GREATEST	325	392	325
Dune + J.White Snooker + Lure of the Tempress			
ACTION SPORT	292	342	292
SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall			
FOX COLLECTION	342	342	342
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's			
STRATEGIES	292	325	292
Dominium + Realms + Operation Stealth			
KINGS OF ADVENTURE	292	372	292
Goblins + Bargon Attack + Fascination			
UNIVERSE	252	292	252
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2			
SPORT MASTER		342	292
PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500			
MEGA MIX			292
Agony + Leander + Ork			
PSYCHO'S SOCCER	272	292	272
Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. +World championship soccer			
COMPIL DES RECORDS	299		299
Croisiere cadavre+Lotus 2 +Heroquest			
SPORT BEST 2	269	299	269
Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2			
PRENIUM	269	299	269
Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup			
RAVING MAD	192		192
Robocod + Megatwins + Rodlands			
MAGIC WORLD	252		252
Storm master +Dragon Breath +Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
ESPANA *92* THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F 29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
ANCIEN ART OF WAR	342		342
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BODY BLOWS			242
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
COHORT 2		342	292
CONQUEST LONGBOW		292	342
CRAZY CARS 3	252	292	252
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GENESIA		292	252
GOAL		289	249
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR 2	252	292	252
JOE ET MAC	252	292	252
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEMMINGS 2	242	292	242
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM 2		299	299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
O.M. SUPER FOOTBALL	252	292	252
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULUS 2 +	325		325
PREHISTORIK 2		292	252
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES		252	252
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SLEEP WALKER	242	292	242
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER CAULDRON	252	292	252
SUPER SPORT CHALL	292		292
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TREBLE CHAMPION 2	205		205
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
VROOM MULTIPLAYER	192		
WAR IN THE GULF	292	342	292
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
X-WING		382	
ZOOL	252	292	252

BUDGET ST / PC / AMIGA

688 SUB ATTACK	149
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	129
BARD'S TALE 3	109
BUBBLE BOBBLE	129
BUDOKAN	129
BUMPY	99
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
CRYSTAL OF ARBOREA	99
F16 COMBAT PILOT	99
F 19 STEALTH FIGHTER	169
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
HERO QUEST	99
INT. SOCCER CHALLENGE	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
LAST NINJA 2	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
METAL MUTANT	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
OPERATION STEALTH	149
PINBALL MAGIC	99
PIRATES	**129**
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PRO TENNIS TOUR	129
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
ROBOCOP 2	99
RODLAND	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
SHADOW DANCER	99
SHERMAN M4	99
SKWEEK	99
SMASH TV	99
STORM MASTER	129
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TENNIS CUP	99
TERMINATOR 2	129
THE CYCLES	99
THE SIMPSONS	99
TOYOTA CELICA	99
TURBO CUP	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
WWF	99

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100

Couleur **1750**

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

AMIGA

ARENA 2000	129
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	**690**
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	**725**
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
EXCELLENCE 3.0	**590**
FAMILICOMPTE	325
FINAL COPY II (Français.)	**990**
FUN COLOR	**590**
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAKPATH + TERRAFORM	**780**
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	**490**
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SOFTFACES	**490**
SOFTCLIPS	**490**
SUPERBACK	495
VISTA PRO 2.0 (Français)	**890**
VISTA PRO 3.0 (Français)	**890**
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	**499**
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 512K A500.	**249**
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	**490**
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprimante STAR LC100 coul	**1750**
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 500/600	**149**
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

PC

ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	890
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1290
SoundBLaster PRO+Kit midi	1990
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE " ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F

COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NÉCESSITE UN 2ÈME LECTEUR
-SÉLECTION PAR MENU DES DÉBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'À 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSÉLECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA
ADI

ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRMÉ 6E/5E	275
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRMÉ 6E/5E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

- VIRUS KILLER. MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

DISQUETTES 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 6-07
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ______________________
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : 93.97.07.00 — SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur [ ] DISC [ ] K7 [ ] ■ Votre N° Client [ ]

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

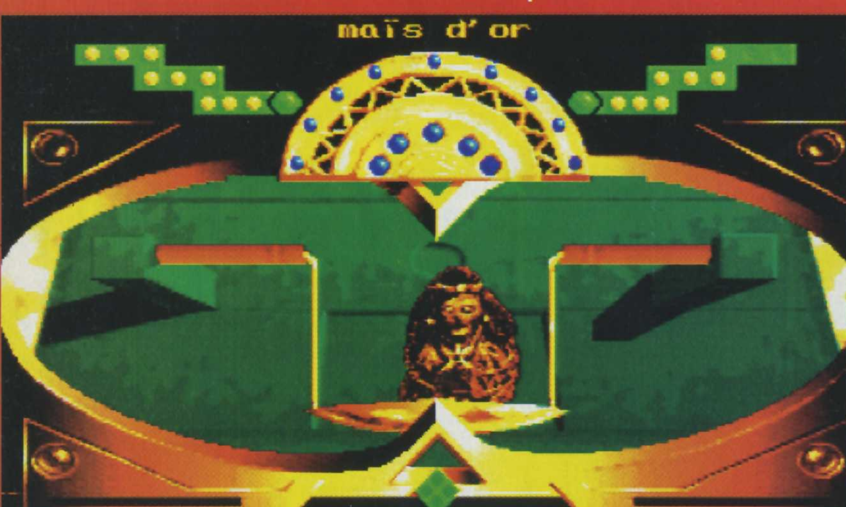
INCA



Après son succès fracassant sur PC, Inca arrive enfin sur CDI qui est, décidément, LA machine qu'il lui fallait. Inca est le jeu CDI-type, un jeu interactif... Pour être simple, claire et concise, il s'agit d'un pseudo jeu d'aventure, constitué de séquences d'arcade et de réflexion. Vous êtes El Dorado, le "Messie" qui fera renaître la civilisation inca en retrouvant les trois pouvoirs sur le Temps, la Matière et l'Energie. Le problème étant que vous n'êtes pas seul sur le coup et qu'un grand méchant conquistador, Aguirre, veut également s'emparer de ces pouvoirs par avidité. Cupidité, quand tu nous tiens... Vous commencez d'abord dans votre Tumi, un vaisseau spatial, par approcher une planète où est dissimulé le premier pouvoir. Comme par hasard, l'orbite de la planète en question est constellée d'astéroïdes que vous devez, évidemment, éviter ou détruire. Une fois sur la planète, vous vous retrouvez immédiatement dans une tranchée de canyons (plutôt artificiels), poursuivi par des vaisseaux conquistadors qu'il faut également détruire. On arrive enfin dans un temple où vous devez, cette fois-ci, détruire les conquistadors eux-mêmes. Voilà, en un quart d'heure montre en main, vous avez vu toutes les séquences d'action du jeu. Le moins que l'on puisse dire est qu'il est "accessible à tous", d'une simplicité (au niveau du concept) assez déconcertante. Si je me souviens bien, ce type de jeu existait déjà il y a cinq ans, sinon plus. Mais bon, ça démarre en trombe et, malgré la maniabilité nulle de la télécommande, c'est agréable. C'est ensuite que les choses se corsent et vous devez résoudre des énigmes pour avancer. Ces énigmes sont généralement des casse-têtes où il faut effectuer un ordre exact de manipulations. Heureusement, une aide est



Les énigmes, dans Inca, requièrent beaucoup de patience. Elles fonctionnent en effet comme des combinaisons de coffre-fort: il n'existe qu'une seule solution.





Huayna Capac vous donnera les instructions et vous guidera autant que possible pour que vous accomplissiez votre destinée.

UP & DOWN

- ▲ Y'a pas à dire, c'est vraiment très beau... Surtout sur la caravelle.
- ▲ La bande-son est irréprochable, surtout les mélodies précolombiennes-flûtes de pan-pub de café et les voix digits.
- ▼ Le moins que l'on puisse dire, c'est que les séquences d'arcade sont simples...

CA


Vous devrez affronter votre concurrent, le méchant conquistador cupide et pas gentil Aguirre, si vous voulez faire renaître l'Empire Inca.

disponible et votre grand ami Huayna Capac, le dernier grand Inca, n'hésitera pas à vous donner quelques indices. Au fur et à mesure que vous avancez, vous ramassez des objets qui vous serviront pour les énigmes suivantes. Même s'il existe des phases d'exploration (dans le temple ou sur la caravelle d'Aguirre), il y a peu, voire aucune interaction. On passe les étapes une par une. C'est, en fait, le seul réel inconvénient de Inca car la réalisation est somptueuse, aussi bien au niveau des graphismes que de la bande sonore. Les écrans sont tous plus beaux les uns que les autres, surtout pendant les séquences intermédiaires. Il faut voir cette caravelle flotter doucement dans l'espace pour y croire. Mais le meilleur de tout reste quand même les musiques, très ambiance café Jacques Vabre ou encore séquence Ushuaïa, avec tout plein de flûtes de pan à gogo. Ceci étant dit, il y a une chanson très variétoche américaine qui fait un peu tache, personnellement, je n'ai pas compris... Enfin, CDI oblige, tout le jeu est, bien sûr, parlé en Français (en fait, on peut choisir entre quatre langues) mais également en V.O., c'est-à-dire dans la langue des Incas. Y'a pas à dire, ils n'ont pas lésiné chez Coktel pour nous mettre dans l'ambiance. Sans être exceptionnel, Inca est donc un très bon titre sur CDI où en fait, il a peu de concurrents, et vous fera passer d'agréables moments.

CALOR

Décidément, les sbires d'Aguirre sont bien doués au maniement de la lame... D'autant plus qu'ils sont bien nombreux sur cette caravelle.



Cette séquence, jamais vue par ailleurs, est d'une rapidité stupéfiante. Ouvrez l'oeil et soyez plus rapide que l'éclair.

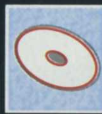


EDITEUR : COKTEL VISION
SUR CDI


AVENTURE/ARCADE


NOTICE VF:12


1 JOUEUR


1 DISQUE

80%

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	18
ANIMATION	14
ERGONOMIE	13
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

TEST PC CD ROM

GOBLIII...

Tout allait pour le mieux dans le royaume et les jours auraient pu couler éternellement avec autant de douceur lorsque, subitement, le roi Angoulafre tomba gravement malade. Eh oui, on aura reconnu le roi des goblins et Gobliiins avec 3 "i", le hit de Coktel Vision. Avec cette version CD, on retrouve avec plaisir un jeu d'arcade/ réflexion original semblable (mais pas similaire) à l'original. Pour ceux qui auraient manqué le début (à savoir le test du numéro 22 page 244), Il va s'agir de mettre la main sur le sorcier Niak, seule personne capable de désenvoûter le roi. Pour cela, Gobliiins permet de diriger 3 personnages dans de superbes décors et au milieu d'une kyrielle de gags. Chaque Goblins dispose de caractéristiques précises et le but du jeu est de coordonner les actions des trois, afin de passer de tableau en tableau: Asgard le guerrier s'occupe des tâches nécessitant de la force, Oups le technicien des actions nécessitant finesse et doigté et, enfin, Ignatus (quel joli petit nom charmant) le magicien, s'occupe de magie. Ainsi, Asgard pourra casser une branche d'arbre, Ignatus la transformera en pioche et Oups s'en saisira. C'est "la tête et les jambes" revisité par l'esprit. Cette version CD (vendue au même prix que la version disquette, il faut le souligner), comporte par rapport à la version de base, des textes en Français lors des inter-écrans ainsi que de la musique CD. Pour le reste, on retrouve aussi les borborygmes des Goblins et des bruitages divers en son Soundblaster.



En plus des voix, de la musique rajoute à l'ambiance générale (Gobliiins 1).


Pendant ces inter-écrans, le texte qui apparaît est également audible en Français (Gobliiins 1).

Saut dans le temps, dix numéros plus tard page 232, avec Gobliins 2 (avec deux "i"). Une fois de plus, c'est par le roi Angoulafre que le scandale arrive ou, du moins, l'aventure. Il y a de ça fort longtemps, avant que ne commence cette histoire, avant même que ne commence Gobliiins 1, le roi Angoulafre, à l'époque jeune et plein de fougue, défia le terrible Amoniak. A l'heure qu'il est, le roi s'en mord les doigts car Amoniak est revenu se venger. Le prince, fils du roi, a été enlevé et il sert de bouffon à la cour


Cet arbre est l'un des personnages dont la voix a été "trafiquée" au moyen d'un filtre.(Gobliins II)

UP & DOWN

GOBLIIINS I

▲ Les textes lus en français rajoutent une ambiance supplémentaire.
▲ CD ou pas, le jeu est, de toute façon, excellent. Aussi petit soit le plus, c'est toujours ça de, euh, plus, justement.
▼ Si vous aimez le genre, pas de défaut à signaler.

NS I & II

Gobliiins I





Certaines scènes sont plus musicales que d'autres mais, de toute façon, le bande son est superbe. (Gobliins II)

d'un roi voisin. Dans cet épisode, vous allez diriger Winkle et Fingus afin de retrouver le "Prince Bouffon", titre de cet épisode. Toujours aussi drôle, Gobliins 2 tire tout son jus de la confrontation des deux héros. Fungus, un Goblins, est astucieux et poli comme tout, alors que Winkle, sorte de Gonzo local, est un affreux jojo, irascible et mal embouché. Dans cette partie, vous devrez traverser la contrée voisine et rencontrer de nombreux personnages: des magiciens, des animaux qui parlent, des sages qui lévitent, etc. Comme Gobliiins 1, Gobliins 2 dispose de voix en Français, le texte, lui pouvant être affiché en plusieurs langues. Chaque personnage dispose d'une voix très amusante et très typée (dans la version anglaise, la VF n'étant pas prête au moment du test): Fungus parle en zozotant alors que Winkle s'exprime avec un timbre rappelant la porte qui grince. Naturellement, les personnages de rencontre parlent eux aussi avec des voix tordantes. Tenez, je ne peux pas dire mieux, on croirait entendre une bande son d'un film de Monty Python. A propos de bande son, cette version dispose naturellement de musique CD ainsi que de bruitages Soundblaster. Enfin, a noter que les deux CD contiennent également des démos d'autres produits Coktel (c'est une publicité hein, on ne va pas crier au miracle, mais c'est toujours ça de plus). Bref, voilà deux bons jeux qui gagnent à avoir changé de support, même s'il est regrettable que l'éditeur ne se soit pas fendu d'une petite intro supplémentaire pour fêter l'évènement.

MOILINEX

GOBLIINS II
EDITEUR : COKTEL VISION
SUR CD ROM PC

ARCADE/REFLEX — BETA VERSION — 1MO — 1 DISQUE — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

81%

GOBLIIINS I
EDITEUR : COKTEL VISION
SUR CD ROM PC

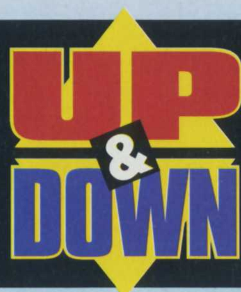
ARCADE/REFLEX — BETA VERSION — 1MO — 1 DISQUE — 1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

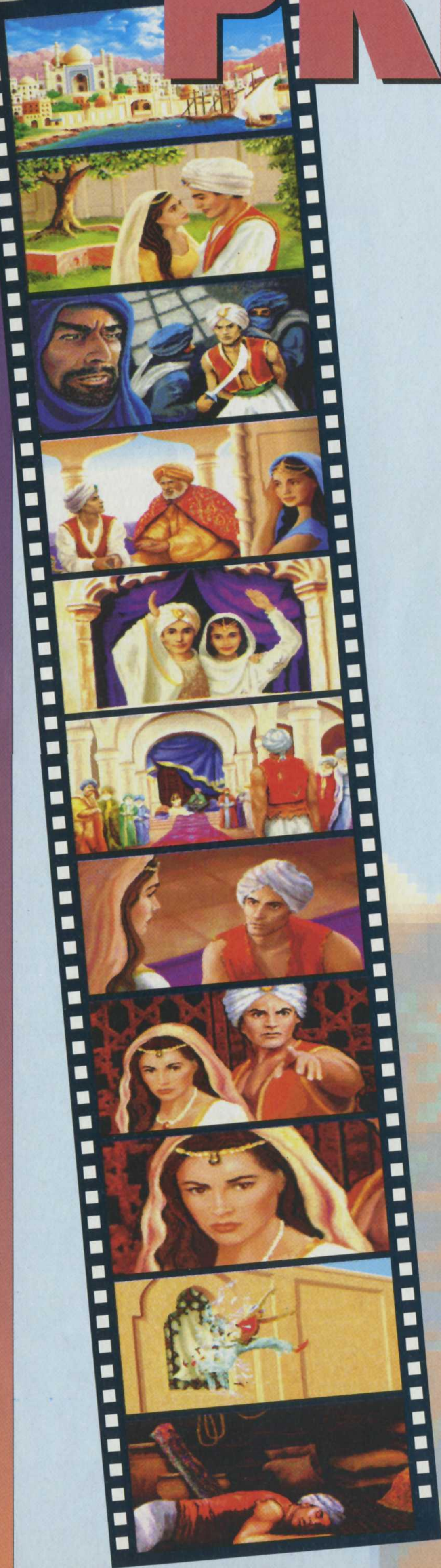
EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

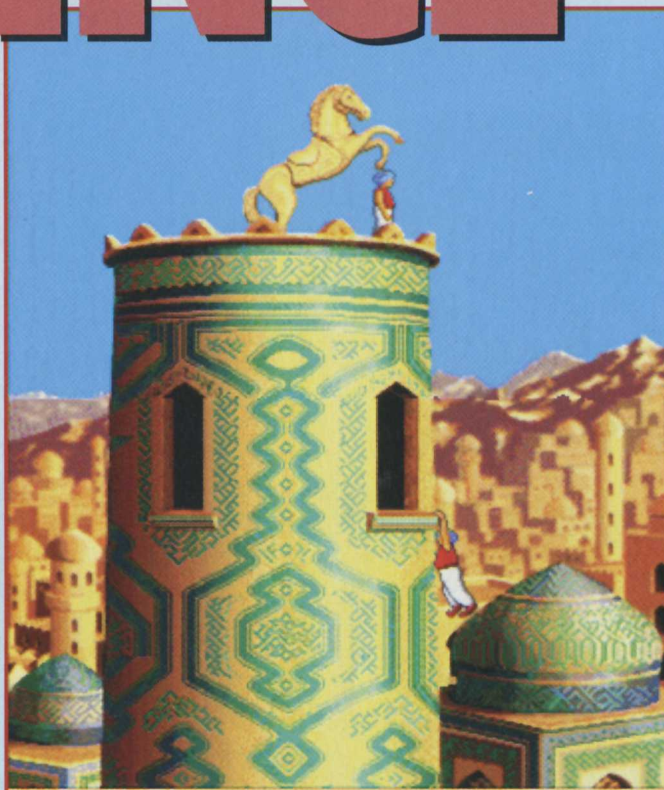
82%



GOBLIINS II
- ▲ Les voix sont superbes et très drôles.
- ▲ Certains traitements des voix donnent un cachet supplémentaire (réverbérations, filtre, etc.)
- ▲ Le jeu est naturellement toujours aussi amusant.
- ▼ Puisqu'on vous dit que c'est bien!

PRINCE OF





Pour la seconde fois, votre destin de joueur va être intimement lié au sort de la Perse. Dans le premier épisode de Prince of Persia, vous aviez réussi à sortir la Princesse des griffes de Jaffar le traitre, le magicien diabolique qui tentait de s'emparer du trône. Votre amour pour la Princesse fut magnifiquement récompensé, puisque le Sultan vous a offert la main de sa fille, et donc le titre de Prince de Perse.

Malheureusement, votre bonheur n'aura duré qu'une poignée de jours. L'ignoble Jaffar ayant plutôt mal encaissé votre promotion et votre mariage, il y voit deux raisons de plus pour se venger de la défaite que vous lui avez infligé, et s'est promis de vous faire disparaître des terres de Perse.

Le jeu démarre un matin, alors que vous vous apprêtez à entrer dans l'enceinte du Palais. Un frisson étrange vous parcourt soudain, les gens de la cour vous regardent étrangement, la Princesse et le Sultan ne vous reconnaissent même plus, et, à leurs côtés, un homme se tient droit, l'œil menaçant. Il a votre visage, il est votre sosie parfait. C'est Jaffar qui a usé de sa magie pour prendre votre place et tromper le peuple de Perse. Vous voilà chassé comme un malpropre, tous les gardes du Palais sont à votre poursuite; ces hommes qui, il n'y a pas si longtemps,

Dans les grottes, vous devrez combattre à l'épée contre des squelettes. Mais, parfois, il vaut mieux courir comme un fou dans l'autre direction, quand ils sont trop nombreux. Qu'il est bon d'être lâche.



UP & DOWN

▲ Les graphismes des décors sont superbement travaillés, recouverts de belles surfaces et joyeusement changeants pour que le joueur ne périsse pas d'ennui au bout de trois tableaux.
▲ Les animations du personnage sont très bien décomposées, bien réalisées, et le héros se déplace avec une souplesse féline.
▲ Les niveaux sont tous de grande taille, et les derniers sont carrément gigantesques.
▼ Est-il possible de se plaindre avec un jeu aussi bien réalisé, et surtout, aussi amusant?

PERSIA II





LES GROTTES

5 Certains des squelettes qui semblent pourrir tranquillement dans les coins, s'animeront à votre approche et viendront lutter contre vous.

3 Si vous avez perdu trop d'énergie, débrouillez-vous donc pour venir avaler cette potion.

4 Le chemin est bloqué par une énorme plaque pierre coulissante. Il faut trouver le moyen de déclencher son mécanisme, en actionnant la bonne plaque qui peut se trouver à plusieurs écrans de distance.

5 Et voilà la sortie. Encore faut-il réussir à l'ouvrir.

1 C'est parti, vous sentez l'odeur de la Terre, les courants d'air glaciaux et le rire lointain de Mr Roger-la- Mort qui vous attend.

2 Piège classique, tout simple et visible, mais qui réussira tout de même à vous mettre dans des situations difficiles: la plaque qui fait décoller un projectile du sol.

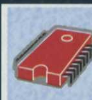
étaient sous vos ordres.
Jordan Mechner a travaillé sur Prince of Persia II pendant près de deux ans. Le but était de reprendre le même principe de base qu'il avait créé pour Prince of Persia, une formule efficace vu le succès obtenu par le soft, en ajoutant tout ce que les performances des machines actuelles permettent. Ainsi, les graphismes VGA 256 couleurs de Prince of Persia II sont extrême-




ARCADES AVENTURE


NOTICE VF


7 MO


640 KO


1 JOUEUR


STICK-CLAVIER





■ S.BLASTER
□ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
■ SOUND SOURCE
□ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

EDITEUR : BRODERBUND

SUR PC

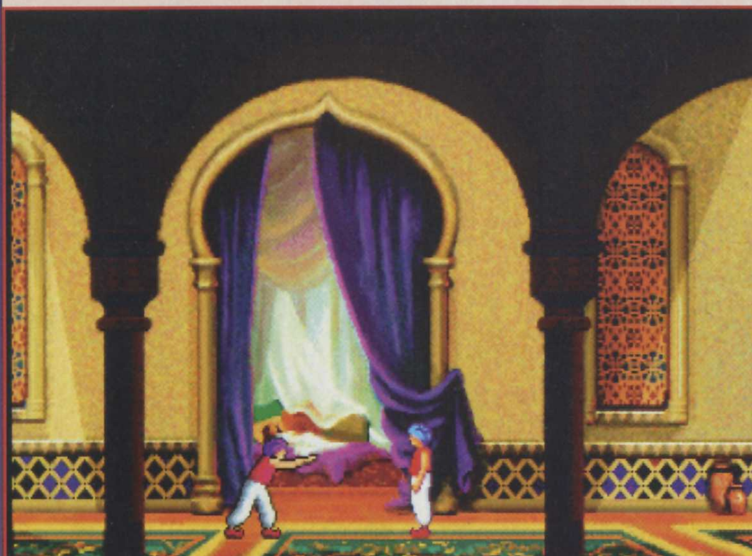
GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	14

90%

Le bateau a coulé et vous voilà échoué sur une plage. Une petite énigme vous attend devant l'entrée de cette grotte, sautez sur les bonnes plaques pour ouvrir le passage.

SUITE

PRINCE OF PERSIA II


Vous voila de retour au palais, mais pas de bol, c'est Jaffar qui vous attend. Il vous lance alors un sort et vous précipite dans une dimension parallèle, pleine de dangers et de scènes hallucinantes

ment soignés. Variés, complets, ils transporteront le joueur dans plusieurs lieux différents, alors que le premier Prince of Persia ne se déroulait que dans les geôles du Palais. Le scénario est directement lié au premier épisode, il en constitue la suite immédiate et remet les mêmes personnages en scène. De nombreux rebondissements ne cesseront de tomber tout au long du jeu et seront présentés graphiquement, avec de superbes dessins, tandis que des voix raconteront les évènements. Les sons, dans Prince of Persia II, sont d'une qualité exceptionnelle, aussi bien les bruitages que les voix.

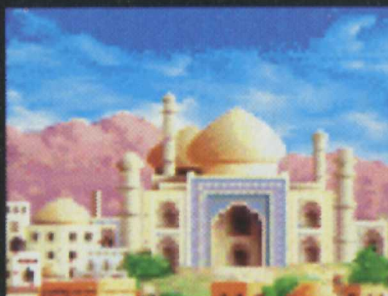
UN SUITE QUI FAIT HONNEUR A SON PREDECESSEUR

Bruits de pas, épées qui s'entrechoquent, ennemis qui s'écrasent au sol, hurlement du héros quand il tombe dans le vide, bref, chaque action est ponctuée d'un effet sonore renversant qui contribue grandement à l'ambiance stressante qui entoure Prince of Persia II. Le maniement du personnage est toujours aussi agréable, simple, et les animations sont excellentes. Le héros s'accroche aux plates-formes, se balance; il sort son épée pour combattre, ou cavale dans l'autre direction s'il flippe un peu trop. Nouveauté, le personnage peut maintenant ramper et se faufiler dans des couloirs étroits, ou utiliser des pouvoirs magiques: se transformer en ombre, ou encore, lancer une boule de feu sur vos ennemis.

DES DECORS VARIES ET SURTOUT MAGNIFIQUES

Commencez sur les toits du palais, passez par une île déserte pleine de grottes et de souterrains, continuez dans un palais abandonné, dans un temple rempli d'ennemis, pour finalement revenir affronter Jaffar. Chacun de ces mondes est décomposé en plusieurs niveaux, eux-mêmes composés de dizaines d'écrans. Prince of Persia II est vaste, très vaste même et vous fera évoluer au milieu de

PIEGES ET MOUVEMENTS


Souple et rapide, le héros de Prince of Persia adore s'accrocher un peu partout.


Dans certains passage très etroits, il faudra ramper pour avoir une chance de passer.


De temps en temps, vous aurez la chance de trouver une arme dans les dangereux couloirs de Prince of Persia.


L'un des pièges les plus vicieux: la lame qui découpe les aventuriers en rondelles.


Autre piège très stressant, la planque qui déclenche un tir qui vous arrive en pleine tête.


Attention de ne pas tomber dans cette mare de lave. Par contre, vous pouvez essayer d'y pousser vos adversaires.


Certaines plaques sur le sol déclenchent des mécanismes et ouvrent des passages, parfois à l'autre bout du niveau.


Des potions traînent un peu partout. Certaines vous redonnent de la vie, d'autres vous en retirent, d'autres encore accordent un pouvoir passager au prince déchu.


Le plus beau piège, le plus sanglant aussi: les pics qui sortent du mur et vous transpercent de toutes parts.



Certains écrans changent vraiment énormément de ceux que vous traverserez en général, avec tout plein de dessins originaux pour faire plus beau. Ici, vous venez de trouver le Tapis Volant qui vous permettra de sortir des grottes.

reprendre le thème pour vaguement broder autour, mais bien de refaire totalement le jeu, en collaboration avec une équipe de Broderbund.
Prince of Persia 2 est donc un jeu exceptionnel, passionnant, et suffisamment difficile pour vous captiver de longues heures. Le seul jeu capable de nous faire attendre Prince of Persia 3 sans trop souffrir.

Seb.

graphismes absolument magnifiques. De plus, chaque série de niveaux dispose de sa propre musique d'ambiance qu'il est possible de couper s'il vous stresse trop.

LES NUITS «PRINCE OF PERSIA» VONT ENVAHIR VOS NUITS

Les pièges et les ennemis que vous allez découvrir tout au long du jeu sont extrêmement vicieux, encore plus fous que dans Prince Premier du Nom. Squelettes, serpents, guerriers masqués de têtes d'aigles, têtes décapitées qui se promènent dans les airs; trapes, pieux qui sortent des murs, mares de lave bouillonnante, passerelles qui s'effritent sous vos pas; bref, le monde de Prince of Persia II ressemble plus à une route pour l'enfer qu'à un Parc D'attractions pour les enfants.
Fouillez donc dans votre gros lourdaud de cerveau, essayez de vous souvenir du nombre d'heures que vous avez passé sur Prince of Persia, et dites-vous que ce doux cauchemar va recommencer avec Prince of Persia.
Nous l'avons attendue longtemps cette suite, Jordan Mechner nous a fait patienter pendant des mois, mais le résultat en valait la peine. Jordan ne s'est pas contenté de

L'entrée du Palais abandonné est particulièrement magnifique, avec des décors et des montagnes au loin.



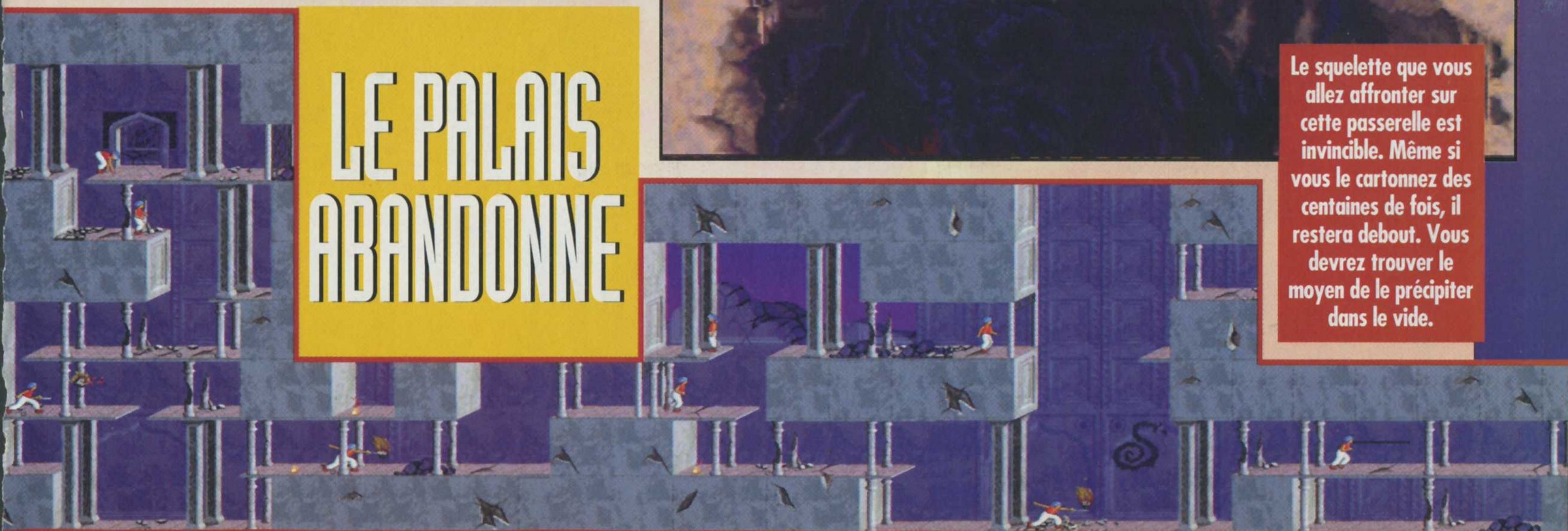


Ce temple est particulièrement dangereux, les pièges y pullulent presque autant que les ennemis. Vous avez l'air malin en pin's mural dégoulinant de sang, non?



Le squelette que vous allez affronter sur cette passerelle est invincible. Même si vous le cartonnez des centaines de fois, il restera debout. Vous devrez trouver le moyen de le précipiter dans le vide.

LE PALAIS ABANDONNE



SENSIBL



Toute faute aux abords des dix-huit mètres est quasi systématiquement impitoyablement sanctionnée d'un carton rouge cinglant. Au revoir, Roche!



Cela ne vous rappelle pas de bons souvenirs?

Jusqu'à présent, le possesseur de PC fanatique de football avait de quoi être frustré: à part une adaptation catastrophique de Kick Off et une ribambelle de pseudo-logiciels ressemblant, à peu près, autant au vrai foot que moi à Karen Cheryl, c'était le désert absolu. Enfin, voilà qu'il aperçoit le bout du tunnel car, joie et liesse générale, après avoir fait des ravages parmi les possesseurs d'Amiga et d'Atari ST, voici que Sensible Soccer s'attaque maintenant aux compatibles et s'impose, d'emblée, comme la meilleure simulation jamais vue sur ces bécanes.

UN SOFT FOOTREMENT COMPLET

D'options, Sensible Soccer n'en manque certes pas. Pratiquement tout ce à quoi vous pouvez penser peut être paramétré, modifié, retouché et sauvegardé. Tout d'abord, le logiciel possède une impressionnante banque de données comportant 64 équipes imaginaires, 64 des plus grands clubs européens et 32 équipes nationales, issues du vieux continent également. Comme dans la réalité, certaines équipes sont beaucoup plus fortes que d'autres, leurs joueurs sont plus véloces, possèdent une meilleure frappe de balle et peuvent imprimer de spectaculaires effets à leurs ballons. Essayez de battre l'Allemagne avec San Marin et vous comprendrez ce que je veux dire. Chacune de ces formations est extrêmement détaillée, tous les "vrais" joueurs sont présents, aussi bien les titulaires que les remplaçants ou même l'entraîneur et sont, de surcroît, représentés le plus fidèlement possible, c'est-à-dire avec leur authentique couleur de cheveux ou de peau. Naturellement, il est possible d'éditer ces équipes en modifiant noms et attributs de chacun, puis de sauvegarder les changements apportés. Grâce à cet éditeur, il est possible, en réactualisant les données à chaque début de saison, après que les transferts aient été enregistrés, de disposer d'une parfaite réplique du football européen moderne... ou de remplacer Marco Van Basten par votre propre nom à la pointe de l'attaque de l'AC Milan! Bon, c'est bien beau toutes ces équipes, mais si elles restent toutes seules dans leur coin, la chose perd tout de suite beaucoup de son intérêt. Aussi SS dispose-t-il d'un grand nombre de compétitions au sein desquelles elles pourront se mesurer. Que votre choix se porte sur une coupe ou un championnat, Vous pouvez, là aussi, tout configurer de A à Z. Matches à élimination

L'"ohêmeuh" dans toute sa gloire. Attention, JJ Eydelie a déja été averti, au prochain carton jaune, il devra purger un match de suspension!

UP & DOWN

- ▲ La représentation fidèle d'un nombre étourdissant d'équipes.
- ▲ La rapidité de l'action
- ▲ Le réalisme des matches.
- ▲ Tout peut être modifié à loisir.
- ▲ J'y joue très bien et j'éclate tout le monde
- ▼ Le scrolling est un peu saccadé
- ▼ Jamais de joueurs blessés!

SOCCER

directe ou allers/retours, nombre de participants, désignation du vainqueur au nombre de buts marqués à l'extérieur en cas d'égalité, prolongations, penalties, nombre de points attribués pour une victoire, la palette d'options est quasiment exhaustive.

DES MATCHES PLUS VRAIS QUE NATURE

Arrive donc l'instant de vérité, le moment crucial, je vois d'ailleurs des gouttes de sueur perler à votre front car voici l'heure du match! Eh bien soyez rassurés, car là aussi, Sensible Soccer fait très fort! Certes, tout n'est pas parfait techniquement, le scrolling, très rapide, est un peu saccadé (mais c'est le lot de tout jeu d'action PC),et les sprites sont de taille très réduite (mais c'est la seule façon de présenter une vue d'ensemble autorisant un vrai jeu collectif). Cependant, et c'est bien le principal, la jouabilité est quasiment optimale. Avec un peu d'entraînement, on arrive à effectuer pratiquement tous les coups possibles, depuis la tête plongeante jusqu'au coup franc brossé en pleine lucarne. C'est vraiment là le point fort du jeu, les effets de balles sont si bien rendus,encore mieux que dans Kick Off, qu'au bout d'un moment on arrive virtuellement à envoyer le ballon exactement où l'on veut qu'il aille. Dès lors, les matches disputés ressemblent incroyablement au football, ils ont la saveur et le feeling du football, à tel point que même regarder un match passivement devient passionnant! Le seul (petit) reproche que l'on puisse faire est l'absence de blessures des joueurs lorsque ceux-ci sont tacklés sauvagement. Les fauteurs de troubles, eux, peuvent être pénalisés par des cartons jaunes ou rouges, alors, pourquoi la victime ne risquerait-elle rien? J'ai dans l'idée que Renegade a sciemment omis ce détail pour préserver un peu de nouveauté pour Sensible Soccer 2. Ah, les petits chenapans! En dehors de cette réserve, voilà un logiciel qui frôle de près la perfection. Bref, vous l'avez compris (du reste, je l'ai déjà dit), nous sommes bien là en présence du meilleur jeu de foot disponible sur PC et la lutte risque d'être chaude avec Goal! IN-DIS-PEN-SABLE!

Pinky

D'un astucieux tacle glissé, JPP trompe irrémédiablement le gardien de but adverse. Reviens, JPP reviens! (bah pourquoi?)

1	SWEDEN	2	2	0	0	6	2	6
2	FRANCE	2	2	0	0	4	2	6
3	NORWAY	2	1	1	0	3	2	4
4	ITALY	2	1	1	0	2	1	4
5	SPAIN	2	1	0	1	5	4	3
6	REP. OF IRELAND	2	1	0	1	4	3	3
7	GERMANY	2	1	0	1	3	2	3
8	PORTUGAL	2	1	0	1	4	4	3
9	HOLLAND	2	1	0	1	1	1	3
10	AUSTRIA	2	0	2	0	3	3	2
11	BELGIUM	2	0	2	0	2	2	2
12	BULGARIA	2	0	2	0	2	2	2
13	CROATIA	2	0	2	0	1	1	2
14	CZECHOSLOVAKIA	2	0	2	0	1	1	2
15	ENGLAND	2	0	1	1	2	3	1
16	DENMARK	2	0	1	1	1	2	1
17	GREECE	2	0	1	1	2	4	1
18	POLAND	2	0	1	1	1	3	1
19	SCOTLAND	2	0	1	1	1	3	1
20	RUSSIA	2	0	1	1	1	4	1

CROATIA v AUSTRIA

JOUER MATCH — SAUVE — QUITTER

Un championnat "maison".

EDITEUR : RENEGADE
SUR PC

SPORT — NOTICE VF — 677 KO — 1 MO — 1OU 2JOUEURS — JOY-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	16
MUSIQUE	12
ANIMATION	15
ERGONOMIE	19
INTERET	19
ORIGINALITÉ	15

■ S.BLASTER
□ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
□ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

85%

TESTÉ SUR 486/33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

B-17

En règle général, les simulateurs de vol proposent le pilotage de plusieurs appareils. Dans B-17, vous incarnez un équipage de dix personnes à vous seul! Quand je dis vous, j'y inclus également votre ordinateur. En effet, aucun être humain ne possédant, le don d'ubiquité, l'Atari se chargera des neuf personnages restants.



Pour changer de poste, vous devrez impérativement retourner sur cet écran. Après la sélection de l'un des membres d'équipage et la validation de ses actions, un appui sur la touche C vous glissera dans sa peau

A vouloir sans cesse simuler tout ce qui vole, Microprose va finir pas se prendre une gamelle. C'est en tout cas ce qu'ils ont failli faire avec ce programme, disponible depuis belle lurette sur PC et Amiga. Il faut se rendre à l'évidence: le pilotage d'un B17, c'est chiant! Primo, c'est aussi maniable qu'un porte-avion, secundo, il faut voler plusieurs heures avant d'atteindre sa cible, tertio, il est très difficile de se défendre en cas d'agression. Je ne critique en aucun cas l'aspect de la simulation puisque tout y est parfaitement reproduit: ce n'est pas maniable, c'est lent (fort heureusement, il est possible d'accélérer le temps) et la moindre attaque aérienne devient une abominable torture...

TROP DUR, TROP ENNUYEUX...

Bref, c'est injouable. Et pourtant, l'idée n'est pas mauvaise: la prise en main hyper réaliste de chaque poste de la forteresse volante a de quoi vous plonger directement dans l'ambiance hyper glauque qui régnait à bord de ces mastodontes d'acier.. De plus, les missions que vous devez effectuer sont l'exacte réplique de bombardements célèbres. Il n'y a donc rien à dire du côté de la simulation, que ce soit au niveau de la beauté ou de l'exactitude du tableau de bord, qu'à celui des tourelles, fidèlement reproduites.Malgré une animation lente et des graphismes quelque peu sommaires, les seuls gros défauts concernent les bruitages excécrables et les perpétuels accès disques. Bien entendu, le nombre de touches à connaître est plus qu'impressionnant et mieux vaut garder l'aide à côté de soi. Neanmoins, les amoureux de la seconde guerre mondiale et de leurs monstres volants, y trouveront un programme riche et passionnant.

LORD CASQUE NOIR



Des options de zoom et de rotation sont accessibles à partir des vues extérieures.



Le tableau de bord est certainement le plus complet qu'il m'ait été donné de voir. L'instrumentation y est très détaillée et sa retranscription graphique, criante de vérité.

EDITEUR : MICROPROSE
SUR ST


SIMULATEUR

NOTICE VF:18

512 KO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

STICK-JOY-SOURIS

GRAPHISME	11
BRUITAGE	06
MUSIQUE	10
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	13
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

69%

UP & DOWN

▲ Pour une fois, il ne s'agit pas seulement de piloter un appareil jusqu'à sa destination mais également d'occuper, tour à tour, le poste de chaque membre d'équipage.

▲ A n'importe quel stade du jeu, la simulation reste très pointue. Qu'il s'agisse du tableau de bord ultra complet ou du maniement des appareillages (canons, largage de bombe, communication...), il n'y a rien à redire.

▼ De par le nombre de touches et la complexité de la simulation, c'est pratiquement injouable. Soit on se cantonne à un poste et on s'embête à mourir, soit on essaye de tout faire soi-même et cela devient n'importe quoi..

▼ Les données n'étant pas chargées en mémoire vive, le programme passe le plus clair de son temps à lire des données sur la disquette. Déjà que l'animation n'est pas rapide...

TEST PC

WAR IN THE GULF

Après Team Yankee et Pacific Island, Empire reprend du service avec War in the Gulf, version sablonneuse et il faut l'avouer fort opportuniste - pour ne pas dire cynique- des deux précédents. Si les casques bleus continuent à faire des cartons au sol en Yougoslavie, on ne devrait pas tarder à voir débouler un War in Zagreb ou War in Sarajevo. Beuark. Ces considérations colombophiles étant faites, changeons de casquette et voyons ce que vaut le jeu. C'est plutôt une réussite, bien que peu de progrès aient été faits depuis Pacific Island. À sa parution, le jeu m'avait enthousiasmé mais, le temps passant et la concurrence ayant elle aussi fait d'énormes progrès dans la technique du mapping, ce qui était révolutionnaire il y a un an est maintenant courant. Reste que le logiciel bénéficie toujours de son interface géniale qui permet de diriger 16 chars d'un coup. Certes, cela reste un wargame et la stratégie est très importante mais, du fait de la dimension supplémentaire offerte par le pilotage des chars, la tactique est au rendez-vous et l'on peut véritablement agir sur le terrain. Bref, on se trouve de plain-pied impliqué dans les combats et au lieu de déplacer de vagues carrés censés représenter des unités, on "vit" complètement le conflit, sursautant à chaque impact et surtout, on peut se défendre et tirer réellement sur les cibles ; rien ne sert d'être un fin stratège si l'on est incapable de tirer un éléphant dans un couloir. Et justement, éléphantesques, les cibles le sont généralement car les missions, dans le désert, sont souvent énormes : chars, puits de pétrole, etc. Côté armement, on trouve de nouveaux gadgets, guerre "chirurgicale" oblige : pointage laser, visée infrarouge, missiles Tow, Heat et Sabot. Il ne faut d'ailleurs pas avoir les deux pieds dans le même Heat, euh, sabot, puisqu'il est possible dans ce logiciel de côtoyer huit types de véhicules de combats, "M1 Abraham" en tête (rappelons qu'Abraham était le père d'Isaac et Ismaël, qui formèrent les peuples juifs et arabes. Z'on dû l'appeler ainsi pour le vendre aux deux camps), mais aussi hélicoptères Hughes 500, M2 Bradley et autres T72. On le voit, un logiciel peu novateur mais qui ravira ceux qui ont aimé Pacific Yankee...



À l'aide de cet écran, ou, si vous préférez, de ces quatre mini-écrans, on peut diriger ses engins.

EDITEUR : EMPIRE
SUR PC

WARGAME — NOTICE VF:15
1 MO — 1 DISQUETTE
1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	08

70%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑


L'intro, relativement belle, est hélas très saccadée dès lors qu'une carte vidéo de base est utilisée, même sur 486-33. Heureusement, le reste du jeu est assez rapide.

UP & DOWN

▲ La possibilité de diriger physiquement 16 chars rend le wargame très prenant.
▲ L'interface est toujours aussi puissante et simple.
▼ Rien à faire, la récupération de la guerre du golf pour un jeu et le curseur en forme de drapeau américain me donne la nausée.
▼ Le graphisme est trop souvent sommaire car depuis Pacifique Island, le mapping a fait d'immenses progrès.

TEST PC

FIELDS O

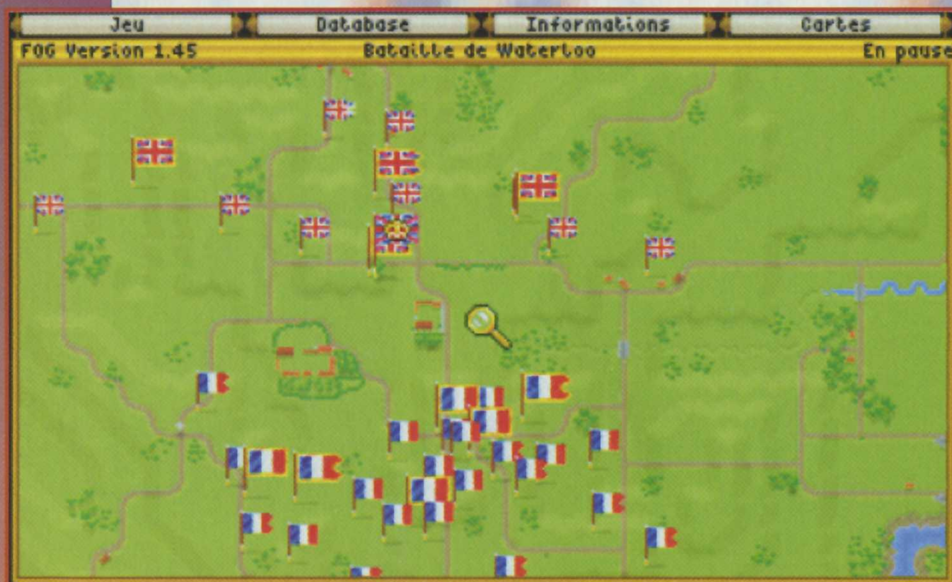


Quelle que soit la vue utilisée, on peut à tout moment donner des ordres en cliquant sur les drapeaux. Outre "tir", "déplacements", "gardez position", on peut aussi choisir le type de formation : en ligne, en carré ou repli général. Chaque ordre peut être donné à une section entière ou à un groupe.-

Avec Fields of Glory, on découvre enfin un produit réussissant le tour de force d'être beau et simple d'emploi, c'est-à-dire propre à plaire au joueur a priori rebuté par le style wargame, sans que le spécialiste n'ait à critiquer quoi que ce soit. Ce petit miracle a été rendu possible par le développement d'une nouvelle interface qui répond au doux nom de CQCS. Pour résumer la philosophie de la chose, je laisse la parole à un spécialiste, Napoléon Bonaparte : "Un général qui voit les choses par l'intermédiaire des autres, ne sera jamais capable de commander une armée comme il se doit".

UNE INTERFACE PUISSANTE ET ERGONOMIQUE

Le ton est donné, l'interface CQCS permet de ne pas se sentir coupé de la base en offrant l'opportunité de se trouver n'importe où sur le terrain. Les armées, représentées de haut, sont symbolisées par des fanions. Chaque fanion représente le commandement général ainsi que les différentes sections. En cliquant sur un fanion de section (par exemple cavalerie), on peut donner un ordre à celle-ci ou, en recliquant, donner un ordre à l'un des groupes qui la compose (par exemple IVème régiment). Les ordres, très variés, concernent aussi bien l'aspect tactique que l'aspect stratégique. Tout est envisageable car les menus, qui découlent de la même philosophie, apparaissent également sur le terrain à l'endroit où l'on clique. Afin de suivre l'action, on peut configurer le jeu de façon à ce que l'on soit tenu en permanence au courant du déroulement de la bataille. Ces messages peuvent êtres plus ou moins précis et leur fréquence plus ou moins rapprochée suivant que l'on choisisse de recevoir les messages des corps d'armées ou tous les messages. Bref, cet artifice permet de retrouver la structure typiquement pyramidale de l'armée.



Trois types de visualisation sont possibles. Ici, on observe la vue la plus éloignée dans laquelle les armées ne sont représentées que par leurs drapeaux.

La vue moyenne sera utilisée lorsque l'on souhaite avoir une vue des hommes.



UP & DOWN

- ▲ Les trois modes de visualisation sont pratiques.
- ▲ L'interface est souple d'emploi et puissante.
- ▲ Le contexte historique est respecté.
- ▼ Les musiques ne bénéficient pas de sons intéressants

F GLORY



Et je ne parle pas de pyramide en raison de la fameuse phrase de Napo qui contemplait ses troupes du haut des siècles. Euh, bon, vous voyez où je veux en venir. De toutes façons, le jeu ne parle pas de la campagne d'Egypte mais se situe après le retour de l'île d'Elbe, en 1815. Field of Glory propose au joueur de disputer 4 batailles célèbres : la bataille de Quatre Bras, la bataille de Ligny, la bataille de Wavre et la bataille de Waterloo. Assez logiquement, ce n'est pas au cours de la bataille de Quatre bras qu'eût lieu la discussion suivante mais à Waterloo :

Marquis d'Anglesey : "Mon Dieu Monsieur, j'ai perdu une jambe !".

Wellington : "Mon Dieu Monsieur, vous avez raison".

En plus de ces batailles historiques, on peut également livrer deux batailles fictives : Nivelle et Wagnée, très pratiques pour s'entraîner. Mais attendez, j'entends un bruit de canonnade, retournons-donc sur le terrain.

BEAU ET INTÉRESSANT

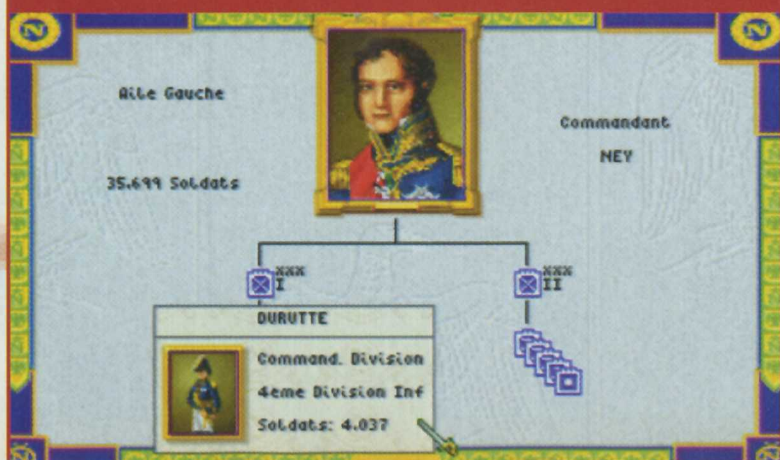
On a vu qu'il était possible d'embrasser le terrain d'un seul coup d'œil mais l'une des particularités de Fields of Glory est de proposer aussi des modes zoom. Un mode intermédiaire, assez utile, permet de voir les fanions des armées, mais aussi des points, chacun d'eux représentant un nombre d'hommes. Enfin, et là on touche au sublime, un super zoom permet de se retrouver dans la mêlée comme lorsque l'on jouait aux petits soldats ou -c'est finalement la même chose, les culottes courtes en moins- comme lorsque l'on dispute un wargame sur diorama avec des figurines. Ce mode, très esthétique, permet de se rendre compte exactement de la situation d'une action : les hommes morts sont à terre, les coups de feu se soldent par un panache de fumée et surtout, on assiste aux déplacements des hommes comme dans la réalité. Lorsqu'on se déploie, que l'on passe en carré ou en ligne, les hommes se réunissent et tournent selon un cérémonial très en vogue à cette époque, entre le quadrille et la valse. En ce qui concerne les options "de confort", accessibles au moyen de menus déroulants situés en haut de l'écran, on peut configurer des sauvegardes automatiques (le temps est réglable) ou sauver directement à tout moment. On peut aussi régler le son et passer en mode stéréo, afin de profiter des bruitages et de la musique et, bien entendu, prendre note par des rapports précis du déroulement des opérations en cours ou rappeler des messages anciens. De même, la base de données est à tout moment consultable afin de se rafraîchir la mémoire concernant les hommes dont dispose l'adversaire, etc, etc. Bref, voilà un jeu absolument fascinant et surtout simple d'emploi et beau, ce qui change agréablement. Mais attendez, j'entends une nouvelle canonnade. Bon, je vous laisse, je pars à la recherche de Grouchy.

Napoléon Moulinex

Commandant:
General de Brigade
Baron Quiot du Passage
Illustration:
Regiment d'Infanterie de Ligne
Type de troupe: Infanterie de Ligne
Statut: Desordonne
Soldats: 2083
Force: 100
1ERE BRIGADE
1ERE DIVISION D'INFANTERIE
Quiot commanda la 1ere Division pendant la campagne en l'absence du General de Division. le Comte Allix de Vaux.
Distinctions du 54eme Regiment d'Infanterie:
Austerlitz (1805). Iena (1806). Friedland (1807). Aspern- Essling (1809). Wagram (1809). Guerre de la Peninsule.

Dans la base de données historiques, on peut prendre connaissance de la carrière des généraux d'Empire.

La base de données donne la possibilité d'afficher aussi un organigramme des armées, permettant de passer en revue la troupe et les gradés. Chaque bataillon, chaque compagnie sont détaillés : nombre d'hommes, moral, etc.



Lorsqu'on zoome au maximum, on peut admirer le champ de bataille en très gros plan. Très proche de la représentation d'un wargame avec figurines, ce mode de visualisation permet de jouer en profitant des graphismes d'une beauté rare dans le genre wargame. Les soldats font une ombre, les déplacements sont animés, et à chaque tir, on voit la fumée s'échapper des canons ou des fusils. Lorsque des hommes ou des chevaux sont tués, les corps restent sur le terrain. Les paysages sont eux aussi très fins et les effets de texture donnent une impression de relief. Outre des arbres et des buissons, on trouve de nombreux éléments de décor : routes, rivières, ponts (pour passer les rivières, justement) et villages. Ces derniers peuvent être détruits par l'artillerie.

The F… Of G…


WARGAME


NOTICE VF:18

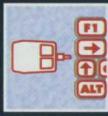
EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC


1 MO


5 DISQUETTES



1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	16
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

90%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

Waterloo 1815

Fields
Glory









Le montage géant correspond au champ de bataille de Waterloo. Il est composé de 90 écrans. Lorsqu'on joue en mode zoom maximum, un écran complet comme celui-çi permet d'observer une foule de détails.

TEST

MAC CD ROM

JOURNEYMA



Un mode "Help" permet, en début de partie, de prendre connaissance des commandes du jeu.

Il faut se rendre à l'évidence, les jeux sur Macintosh sont d'un niveau supérieur aux autres. Bon, c'est un peu lapidaire comme phrase, j'explique : sur PC et compagnie, on s'interroge encore sur l'aspect technique des choses, un peu comme si la critique littéraire consistait à parler du papier et de la qualité de l'impression au lieu de s'attacher au style et à l'histoire. Avec ce jeu CD, rien de tout cela. Il s'agit d'un produit cohérent, d'une œuvre de création qu'on peut apprécier ou pas d'un point de vue subjectif, mais en ce qui concerne la réalisation, rien à raconter. On a l'impression que les gars ont fait ça toute leur vie, qu'il s'agit d'un truc bien rodé. Un peu comme à la sortie d'un nouveau Spielberg : on apprécie ou pas l'ensemble, mais personne ne se demande si l'éclairage est bien fait ou si la bande son est audible. Bon voilà, on ne va pas continuer des heures, vous voyez ce que je veux dire... Journeyman Project raconte l'histoire d'un agent temporel devant retrouver des données disséminées dans différents lieux et périodes. La chose, très "Cyber Techno", permet d'évoluer dans un univers futuriste particulièrement attachant en se déplaçant "case par case" comme dans Dungeon Master. Le moindre objet, le moindre détail architectural donne l'impression d'être le fruit de cogitations intenses. Par exemple, les portes des appartements de l'immeuble où commence l'action sont équipées de "sonnettes-répondeur". Lorsqu'on tente d'entrer, un message vous informe que l'occupant s'est absenté pour le moment. Ailleurs, une table d'orientation holographique comporte des publicités en 3D. Les portes sont ici remplacées par un champ de



Vous savez comment on appelle un ascenceur, dans ce monde ? Ben, en appuyant sur le bouton ! Cela dit, l'ascenceur de ce jeu fonctionne "réellement".



UP & DOWN

- ▲ Le graphisme est d'une beauté rare techniquement et artistiquement parlant.
- ▲ Les bruitages et ambiances sonores sont impressionnants.
- ▲ L'interface est bien pensée et esthétique.
- ▼ Le jeu nécessite énormément de mémoire pour tourner de façon optimum (16 Mo).

N PROJECT

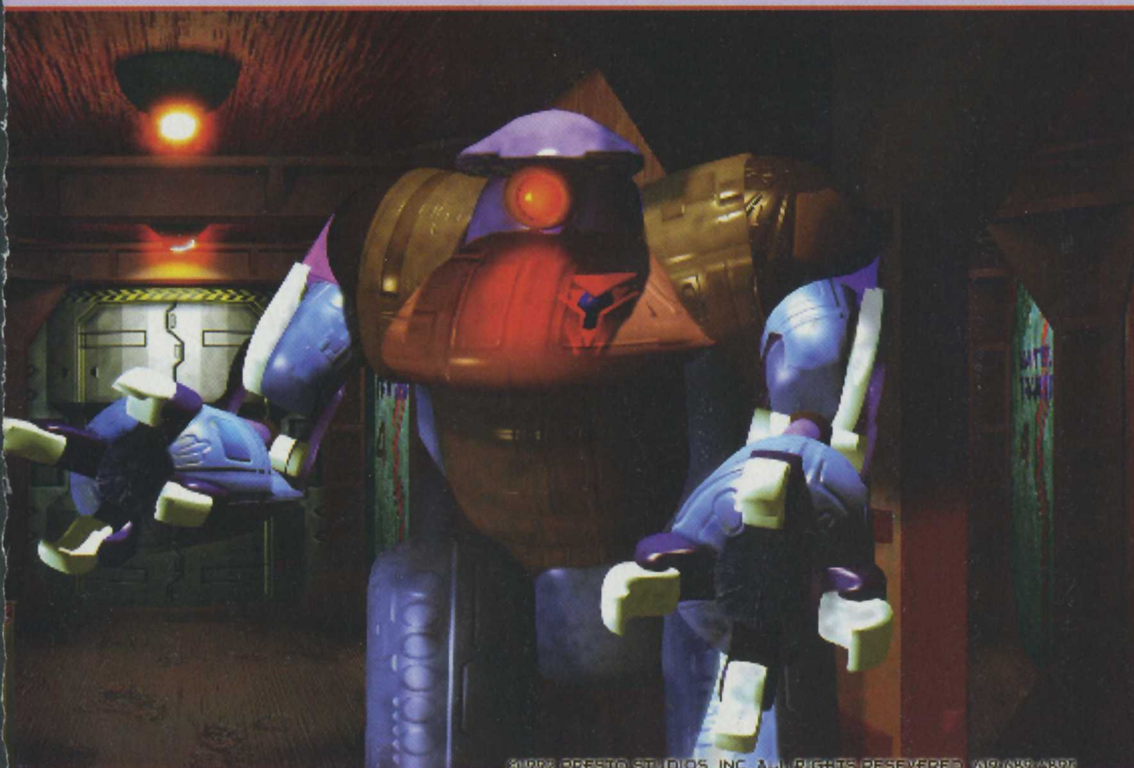




En cours de partie, on trouve quelques passages d'arcade. Je vous rassure, c'est extrêmement rare.

force. De plus, le scénario comporte lui aussi de nombreux détails. Ainsi, lorsque l'on se téléporte la première fois au moyen d'une machine à démoléculariser, la séquence est interrompue par une mouche venue se poser dans l'habitacle (ça rappelle un truc, non ?). Naturellement, tout cela parle en permanence et les voix sont extraordinaires : ni trop robotiques, ni trop "réelles". L'interface, puissante, utilise un artifice connu mais toujours aussi efficace : l'écran dans l'écran. En effet, vous voyez tout le décor du jeu au travers de lunettes munies de commandes diverses. Les commandes permettent aussi bien au personnage que vous incarnez de consulter une base de données ou d'utiliser différents objets, qu'au joueur de configurer le jeu. Allez, je le dis encore : c'est superbe !

Moulinex



Le graphisme est toujours superbe, et parfois plus encore...

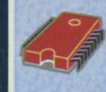
EDITEUR : PRESTO STUDIO
SUR MAC CD ROM



AVENTURE



NOTICE VO:12



4 MO



1 CD



1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

MINIMUM : SYSTEM 6.0.5

90%

VU ET DISPO CHEZ EURO-CD

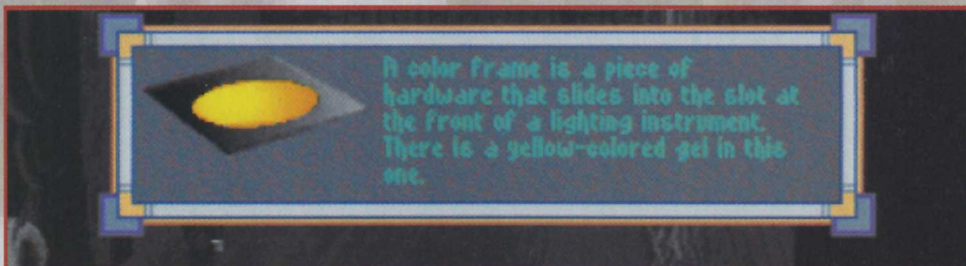
TEST PC

RETURN OF T



Le visage couvert d'un masque de comédia d'el arte, il traverse subrepticement la scène: est-ce le fantome de l'Opéra?

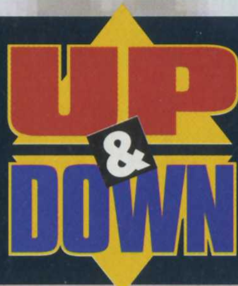
Après Rex Nebular, l'équipe de MPS Lab (Microprose Design Group) récidive avec un jeu d'aventures, pour une fois original. Fini les dragons et les magiciens, vous allez, ici, vous retrouver en France, à l'Opéra, à la recherche d'un mystérieux fantôme. Eh oui, on aura reconnu l'adaptation du roman de Gaston Leroux, porté ici à l'écran -et à la scène- avec maestria. Autant Rex Nébular était un jeu particulièrement compliqué et drôle, autant celui-ci est assez peu burlesque et pas trop difficile. Attention, peu burlesque, ça ne veut pas dire qu'on ne s'amuse pas. Loin de constituer un défaut, l'absence de difficulté majeure permet aux joueurs débutants de s'initier en douceur à ce type de jeu. Eh oui, tout le monde n'est pas forcément rompu à tous les pièges que des scénaristes pervers inventent depuis des années pour des joueurs qui aiment se tordre les méninges. Le jeu, qui reprend la même interface que Rex, permet de découvrir une intrigue assez bien ficelée et plus complexe qu'il n'y paraît à première vue. En effet, c'est deux histoires qu'il va falloir suivre en même temps, car les scénaristes ont tenu à apporter à l'histoire originale un aspect "Twilight Zone" (4ème dimension). Dans le jeu, vous incarnez Raoul Montand, un inspecteur français de la sûreté, vivant de nos jours. C'est assez amusant de voir comment les américains voient les Français contemporains et, dans ce cas précis: moustachu, naturellement, et comme la chose se passe dans une ambiance mystérieuse, habillé comme Arsène Lupin. Je sais bien que le smocking est encore de rigueur au Palais Garnier mais tout de même! Plus drôle encore, outre le typique Raoul Montand (puisque le Yves du même nom est connu outre Atlantique), on trouve aussi une exquise Mlle Brie. Heureusement qu'elle n'est pas noble, elle se serait appelée Fourme d'Ambert ou Bleu de Bresse. Imaginez une héroïne anglaise qui s'appellerait Miss Tea ou une américaine Miss Hamburger. Comme quoi le fromage voyage mal.



Lorsqu'un objet particulier au théâtre est trouvé, l'arrière-plan passe en noir et blanc et un texte apparaît dans une fenêtre colorée.

DES ANIMATIONS FLUIDES

Bon, ça c'est le côté anecdotique mais ça mis à part (et "ça" n'est vraiment pas important), le jeu est superbe. L'ambiance opéra est extrèmement bien rendue et, à chaque coin de la bâtisse, on craint de rencontrer le fantôme. Les décors, extrèmement travaillés, permetttent de se livrer parfois à de nombreuses actions en utilisant divers objets que l'on trouve en cours de partie. Comme dans Rex ou dans les jeux Lucas, on choisit les actions dans une liste de verbes se trouvant dans une fenêtre située en bas de l'écran de jeu. A droite de cette fenêtre, une autre fenêtre affiche la liste des objets portés et une image du dernier objet sélectionné. La musique, agréable, participe bien à l'ambiance générale. En ce qui concerne les bruitages, la version testée n'étant pas tout à fait finalisée, pas de commentaire mais cela ne devrait pas poser de problème. Bref, voilà un jeu intéressant,

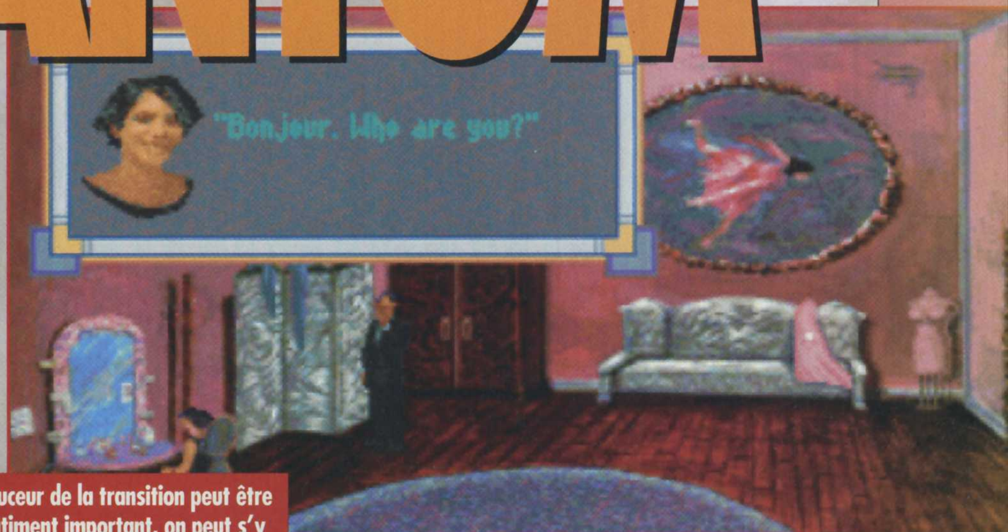


- ▲ L'ambiance "opéra" est bien rendue et le logiciel ne souffre d'aucune faute de goût.
- ▲ L'animation des personnages est particulièrement fluide.
- ▲ L'ergonomie du logiciel est sans génie mais efficace et rapide à comprendre.
- ▲ Le jeu n'est pas trop compliqué et permettra aux débutants de s'amuser sans complication excessive.
- ▼ Bon, il faut l'avouer, c'est pas très drôle, comme scénario.
- ▼ La musique est un peu tristounette.
- ▼ Lorsqu'une question est posée, elle se réinscrit dans la fenêtre montrant votre personnage, ce qui fait double emploi.
- ▼ Il faut disposer d'une machine rapide pour profiter d'un scrolling "smooth".

HE PHANTOM

dont le scénario change du reste de la production et qui bénéficie d'options fort pratiques, comme la configuration de la souplesse du scrolling, ou encore, une sauvegarde automatique lorsqu'on sort du jeu. A noter que la version en Français à l'écran du jeu sortira début Septembre.

Moulinex



Les dialogues avec les personnages se font par QCM. Le visage des interlocuteurs (et du locuteur aussi) apparaît dans une fenêtre.

Le passage d'un écran à l'autre se fait souvent par scrolling. La douceur de la transition peut être configurée suivant la puissance de la machine. L'opéra étant un bâtiment important, on peut s'y promener en empruntant de nombreux escaliers.





Pendant ce dialogue, la danseuse continue ses exercices à la barre. L'animation est parfaite.

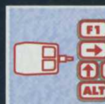

AVENTURE


NOTICE VF : 15


9 MO


1 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER





- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC

GRAPHISME	15
BRUITAGE	--
MUSIQUE	14
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

79%

ABONNE

1ERE FORMULE
280 F AU LIEU DE 630F

11 N° + 1 JEU EN SUPPLEMENT

* (+30F DE PARTICIPATION AUX FRAIS D'EXPEDITION)

2EME FORMULE
220 F AU LIEU DE 280F

11 NUMEROS



LE BILLARD AMÉRICAIN

BILLARD AMERICAIN - ATARI ST







Z-VOUS !

RECEVEZ CHAQUE MOIS VOTRE JOYSTICK CHEZ VOUS AVANT TOUT LE MONDE.

Pour m'abonner à Joystick, j'ai le choix entre deux formules:
◊ Les 11 numéros de Joystick avec un jeu pour 280 francs seulement!(+30F d'expédition) Pour le jeu, j'ai le choix entre KYRANDIA sur PC ou Amiga et Billard Américain pour Atari ST.
◊ Les 11 numéros de Joystick au prix de 220 francs au lieu de 280 (11 N° à 25F + 1N° d'été à 30F).

Dans les deux cas, je bénéficie des avantages réservés aux abonnés :
Je reçois, chaque mois, Joystick dans ma boite aux lettres avant sa sortie en kiosque. Comme ça, je peux faire enrager les copains.
Mes petites annonces sont prioritaires, et je bénéficie d'un crédit de 120 minutes de connexion sur :

3614 JOYSTICK

••••••• BULLETIN D'ABONNEMENT •••••••

A REMPLIR ET A RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT A : **JOYSTICK ABONNEMENT - 103 BD MAC DONALD - 75019 PARIS**

❒ **Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 310F (frais de port compris).**
OFFRE AVEC LE JEU VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT ET JUSQU'A LA PROCHAINE OFFRE
KYRANDIA : **PC3' 1/2** ❒ **PC5' 1/4** ❒ **AMIGA** ❒
BILLARD AMERICAIN : ATARI ST ❒

❒ **Je veux juste un abonnement simple à 220F (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde).**
Je veux aussi les 120 mns de crédit en 3614 sur le serveur JOYSTICK et j'indique mon pseudo ....(que j'ai créé sur le serveur)

❒ Je commande des anciens numéros. J'envoie 25F par exemplaire, sauf les N°7, N°18 et N°29 qui sont à 30F et 34F pour le N°36 (N° spécial avec 2 disquettes). Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé.
Envoyez-moi le(s) numéro(s): ....

Nom:.. Prénom: ....

Adresse:..

CP:.. Ville:..

Tél:.............................. Age:.............................. Modèle d'ordinateur:..............................

N'oubliez pas de joindre votre règlement à l'ordre de JOYSTICK !

TEST PC CD ROM

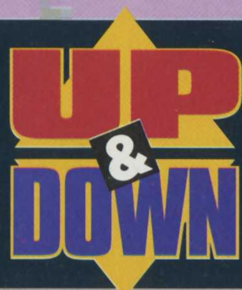
LEGEND OF

Kyrandia est un monde enchanté où paix et harmonie règnent grâce à l'alliance qu'avait faite jadis le Roi Guillaume Premier avec le Royaume Naturel. De cette alliance est née la Kyragemme, une pierre précieuse qui a surgi de l'endroit où se tenait le Roi Guillaume, qui donna à Kyrandia la magie la plus puisssante des royaumes humains. Des décennies plus tard, cette harmonie fut malheusement rompue quand Malcom, le Bouffon de la cour, assassina le Roi et la Reine, pour s'emparer de la Kyragemme. Craignant pour la vie de son petit-fils, Kallak, le père de la Reine, créa une muraille magique enfermant Malcom dans le château royal et s'enfuit élever Brandon dans les profondeurs des bois de Timbermist. Mais quand Brandon eut atteint sa maturité, la muraille magique de Kallak s'évanouit, libérant le diabolique Malcom qui statufie Kallak. Brandon, toujours ignorant de sa véritable identité, est le seul espoir du royaume. Ouf... j'aurais pu continuer longtemps car il ne s'agit, en fait, que du tout début de l'histoire. Vous l'aurez compris, vous devez aider Brandon à sauver Kyrandia en restituant la Kyragemme et en défiant Malcom le fourbe. Très vite heureusement, vous rencontrerez votre cousine Brenn qui vous expliquera clairement comment vous devez procéder. Votre quête vous donnera l'occasion de croiser des personnages tantôt étranges, tantôt drôles. La visite au magicien Darm dans les bois Timbermist, par exemple, joint l'utile à l'agréable. Darm possède, en effet, un dragon domestique qui doute de ses connaissances magiques et vous assisterez à un échange de vannes et de sorts plutôt étonnant. Malcom viendra, bien entendu, pertur-



Le premier jeu d'aventure de Westwood est l'un des plus beaux dans le genre... Ils n'y vont pas par quatre chemins eux, au moins!


Malcom le Bouffon est un méchant bien original. Pour une fois qu'on n'a pas affaire à un grand vilain sorcier.



- ▲ Y'a pas à dire, ils assurent chez Westwood en graphismes: c'est beau à mourir (arrghh...).
- ▲ L'interface de kyrandia, très simple d'utilisation, le rend accessible à tous.
- ▲ La bande son est formidable et traduit bien l'ambiance conte de fée.
- ▼ La durée de vie est relativement courte: on aurait aimé voir encore plus de ces écrans magnifiques.
- ▼ Par rapport à la version floppy, il n'y a "que" les voix en plus.

KYRANDIA

ber votre quête de temps à autre et vous découvrirez, peu à peu, la puissance de ses pouvoirs. Heureusement, vous disposerez vous-même de quelques sorts qu'il faudra savoir utiliser à bon escient. L'interface conçue par Westwood est, le moins qu'on puisse dire, simple d'utilisation. Cette facilité raccourcit, de toute évidence, la durée de vie du jeu mais a le mérite de rendre Kyrandia accessible à tous. La réalisation est, quant à elle, véritablement somptueuse. Les graphismes rendent parfaitement l'ambiance féerique du scénario. Des effets visuels vous surprendront très agréablement tant on a peu l'habitude de voir une telle finition (excepté dans les LucasArts et les Sierra). Mais l'intérêt de la version CD réside indéniablement dans la bande son. Non seulement les musiques sont mélodieuses, agréables et traduisent parfaitement l'atmosphère, mais maintenant, tous les personnages parlent: vous serez séduit par la voix mélodieuse de Brenn, frémirez au rire diabolique de Malcom... Les effets appliqués aux voix donnent une profondeur considérable au personnage, et renforcent d'autant plus l'ambiance. Que les non anglicistes se rassurent: tous les textes restent à l'écran, et qui plus est, en Français. Ah, si tous les éditeurs de jeux CD pouvaient adopter ce système, ce serait merveilleux. Seulement, c'est le problème avec les versions CD: il n'y a en fait que les voix qui changent. Mais quoi qu'il en soit, si vous ne connaissez pas Kyrandia, il faut avouer qu'il vaut mieux avoir la version CD (si vous pouvez vous le permettre bien entendu...). Une chose est sûre: c'est génial! **CALOR**








AVENTURE


NOTICE VF : 12


640 KO


1 CD


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER





■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
❑ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

EDITEUR : WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN

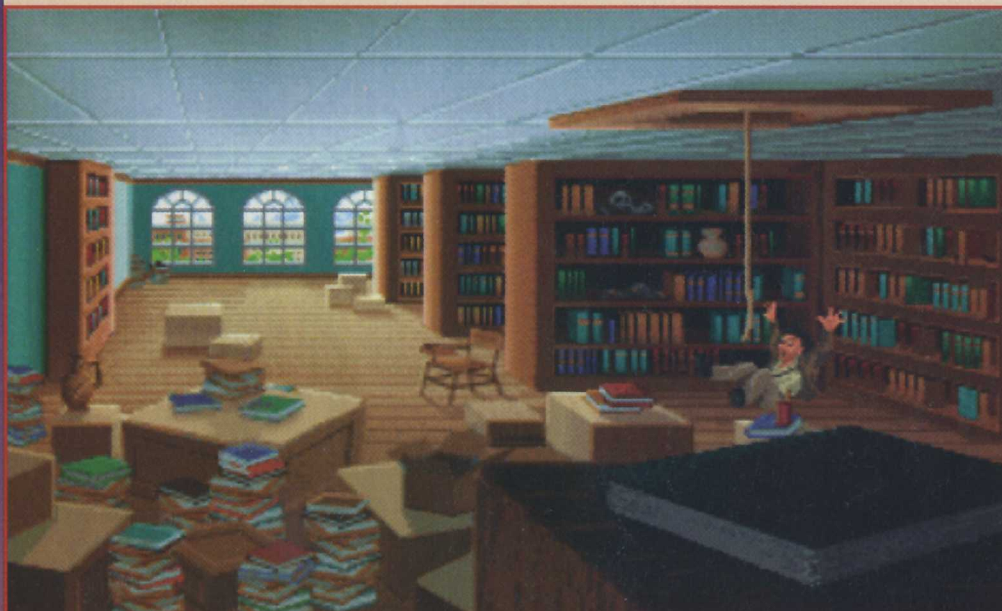
SUR PC CD ROM

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
ERGONOMIE	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	11

82%

TESTÉ SUR 486 DX 33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

INDIANA AND THE FATE

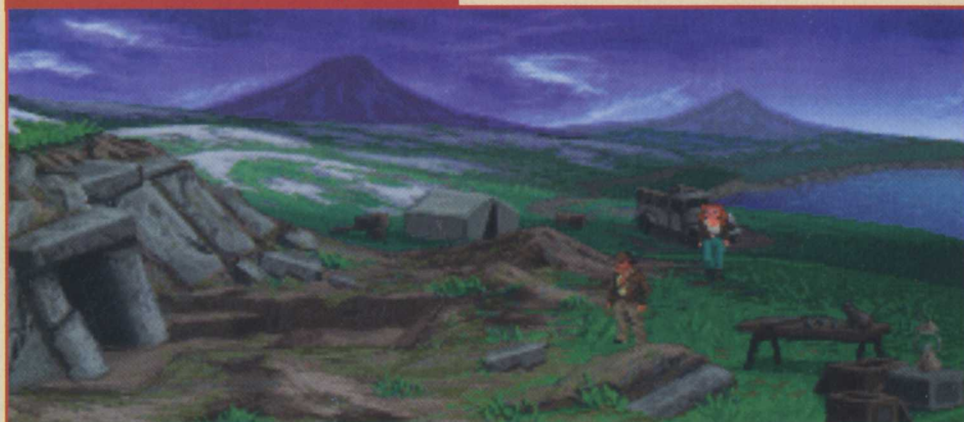

Les écrans d'Atlantis vous laisseront très souvent sur le c.. tant le graphisme est soigné. On en perd son chapeau, d'ailleurs.

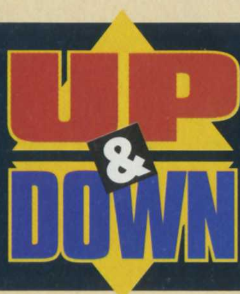
L'homme au fouet (oh oui!) fait son entrée fracassante sur le support CD pour notre plaisir à tous -enfin, pour le plaisir des "possesseurs de CD-Rom qui n'ont pas encore la version floppy du jeu". Après "la Dernière Croisade", on pensait avoir dit adieu à l'un des héros les plus célèbres du cinéma... Mais pour cette aventure inédite du Docteur Jones, les scénaristes de LucasArts n'ont pas lésiné sur les moyens; et l'on est tout fier et tout content d'avoir un micro pour pouvoir en profiter puisqu'il y a peu de chance pour qu'Harrisson Ford ré-endosse son costume sur le grand écran. Au lieu d'une intrigue-bidon exploitant le filon, il s'agit d'une belle et véritable épopée comme on les aime. Après l'Arche d'Alliance et la Coupe du Graal (oui, je sais, il y a aussi le temple maudit mais personnellement, je pense que c'est une "erreur" dans la trilogie), Indy s'attaque au mystère de l'Atlantide. Un monde utopique où tout le monde il est beau tout le monde il est gentil, et où l'on détenait des connaissances incroyables, qui auraient sombré dans les flots depuis belle lurette, selon la légende.

DU MUET AU PARLANT...

Mais restons-en là pour ne pas vous gâcher le plaisir de la surprise... Comme toujours chez LucasArts, Indy est atrocement beau (d'ailleurs, si quelqu'un connaît personnellement Harrisson Ford, qu'il me fasse signe). Les écrans sont tous plus somptueux les uns que les autres, certains scrollant même, pour constituer un panorama étourdissant. Un soin particulier a été apporté, notamment aux effets d'ombre et de lumière... Ce sont des "petits détails" qui, mine de rien, comptent énormément.

Vous pouvez choisir le mode de jeu: style "enquête", style"bagarre" ou style "équipe". Trois approches différentes du jeu qui rallongent considérablement la durée du plaisir.

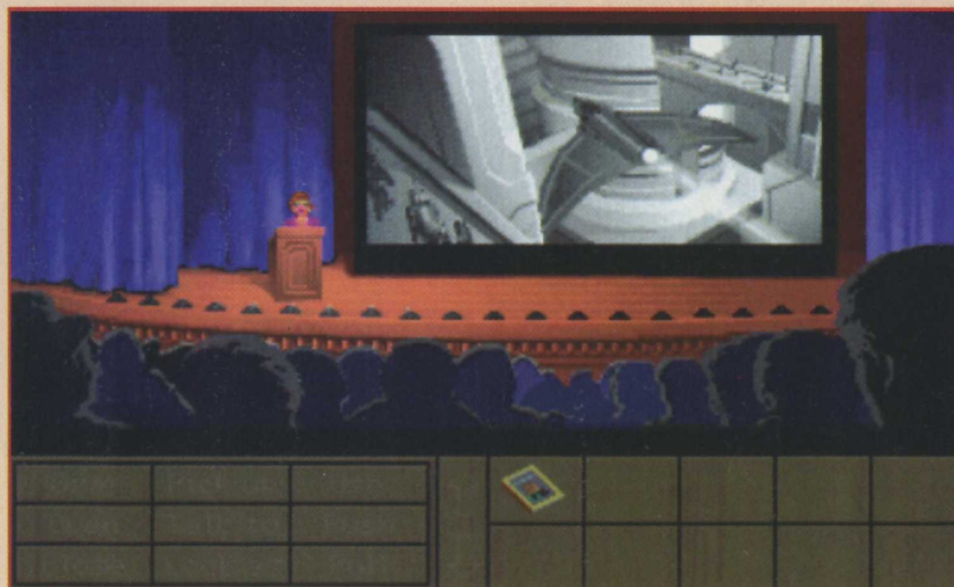




▲ Comment peut-on ne pas aimer Indy?
▲ Le scénario de Atlantis mériterait d'être adapté en film, tant il suit fidèlement l'esprit de la trilogie.
▲ On dispose de trois modes de jeu: Indy l'aventurier solitaire, tout seul comme un grand, Indy le battant, à la force des poings, ou Indy et sa nouvelle conquête, Sophia.
▲ Les textes à l'écran sont en Français et, comme c'est parlé en Anglais en même temps, on croirait vraiment voir un film en V.O.
▲ La réalisation est impeccable: c'est l'un des "monuments" en matière de jeu d'aventure graphique à l'heure actuelle.
▲ Le "hint book" est inclus dans la boîte.
▼ C'est une "adaptation" pour le support CD et non un "jeu CD": bien sûr, c'est génial d'entendre les voix, mais si l'on a déjà la version floppy, ça ne vaut pas vraiment le coup.
▼ Cela va être dur de résister à la tentation de feuilleter le "hint book inclus dans la boîte".

A JONES
OF ATLANTIS

L'animation des personnages est hallucinante de fluidité et de réalisme grâce à l'utilisation du rotoscoping. Mais la nouveauté sur cette version CD, c'est évidemment la bande son et, surtout, les voix. Tout le long du jeu, tous les personnages parlent, en Anglais, certes, mais cela renforce considérablement l'intérêt du jeu et donne une véritable vie, une réelle personnalité à ce qui n'est, après tout, que des dessins. Le proobleme étant qu'il n'y a aucun texte à l'écran et à moins d'être balaise en Anglais, il faudra s'accrocher. Je rassure les fans, les prochains produits LucasArts CD SERONT en Français à l'écran tout en conservant les voix en V.O. Je n'ose imaginer ce que sera la version CD de Day of the Tentacle... D'ailleurs, histoire de vous en mettre plein les oreilles, sachez que dans Indy, il y a plus de 4 heures de voix enregistrées (bien plus que dans un film, en somme). On a failli avoir la vraie voix d'Indy, celle de harrisson Ford, mais malheureusement, il n'était pas libre pendant la période d'enregistrement. Avouons tout de même que Doug Lee, l'acteur qui a été finalement choisi, s'en sort pas si mal. Chaque fois que l'on teste un CD–Rom, c'est toujours le même problème au moment d'attribuer une note. Qu'est-ce qu'on note exactement? Le CD en tant que tel ou une version CD qui sort après une version disquettes, hein? Parce que bon, avouez qu'il y a un monde de différences entre un "vrai" jeu CD comme 7th Guest où l'on en prend plein les yeux et les oreilles -et qui mérite largement son 90%- et une "adaptation" pour CD où "seule", la bande son change, même si celle-ci apporte un vrai plus au jeu. Tout ça pour dire que le 83% ne correspond pas tout à fait à l'immense valeur de Indy. Ceux qui ont déjà la version floppy peuvent passer leur chemin. Mais si vous avez un lecteur CD-Rom sans avoir la version floppy, précipitez-vous sur la version CD, c'est un monument.



CALOR

Sophia vous sera d'un précieux secours pour amadouer ce vieux grincheux de Costa. Le charme féminin fait toujours effet..



EDITEUR : LUCASARTS
SUR CD ROM PC

AVENTURE — NOTICE V0:14
640 KO — 1 DISQUE
1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	18
ERGONOMIE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	13

83%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ☐ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO
- ☐ SPECTRUM

- EGA ☐
- VGA ■
- SVGA ☐

TESTE SUR 486 DX 33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUND BLASTER

TEST PC

THE LOST V

Dans le numéro précédent, notre grand et fidèle ami, Seb le Viking, vous expliquait tout le bien qu'il pensait de ce programme. Eh bien, sachez qu'aussi incroyable que cela puisse paraître, la version PC de The lost of Vikings surclasse celle de l'Amiga! Eh oui, tout arrive... un peu trop tard d'ailleurs. La version finale ne nous étant parvenue qu'en fin de bouclage, nous n'avons pu libérer plus de deux pages pour ce test qui en aurait mérité quatre. Mais assez épilogué et parlons plutôt de ce fantastique programme,



Les fenêtres de l'écran principal peuvent être agencées selon son bon vouloir.
Si l'on ne veut pas, on peut aussi.

d'autant que plus je tarde et moins j'aurai de place... n'empêche que ça ne tombe pas bien parce que j'avais plein de truc à vous dire... et blablabla...

LES COPAINS D'ABORD

Erik, Olaf et Baelog sont trois authentiques vikings qui viennent de se faire enlever par le vaisseau spatial des croutonniens. Nos compères, ignorant tout des progrès accomplis au fil du temps, vont devoir faire face à toutes sortes de mécanismes pour parvenir à se libérer de leur kidnappeur. Votre rôle consiste à guider ces héros tout au long de leur aventure en prenant, tout à tour, le contrôle de chaque personnage (comme dans Humans).



Il est possible de discuter avec les gens pour obtenir quelques renseignements. En se rapprochant des points "S" répartis un peu partout dans les niveaux, vous obtiendrez de nombreux indices.

Bien entendu, chacun possède ses propres caratéristiques et devra s'entr'aider pour déjouer les nombreux pièges tendus.
Erik est, de très loin, le plus rapide de tous. Il peut courir plus vite que l'homme qui valait trois milliards et sauter un pâté de maisons les doigts dans l'nez. Mais ce viking a la tête dure et n'hésite pas une fraction de seconde à défoncer les murs. Olaf est beaucoup plus pataud, il se déplace lentement en se protégeant derrière son énorme bouclier. Celui-ci est si gros qu'il peut s'en servir de parachute en le plaçant sur sa tête. Ce sacré farceur d'Erik profite, quelquefois, de cette position particulière d'Olaf en grimpant sur son bouclier pour atteindre de plus hautes plates-formes. Le dernier d'entre eux se nomme Baleog. Tout comme Olaf, il est incapable de sauter. En revanche, c'est le seul à posséder des armes. Son sabre vient à bout de la plupart des bélligérants et les flèches de son arc peuvent également servir à déclen-



Erik, Olaf et Baleog peuvent emporter dix-huit objets qu'ils peuvent s'échanger ou utiliser quand bon leur semble. Par exemple, vous devrez utiliser une bombe pour faire péter un mécanisme actionnant des rayons lasers.

UP & DOWN

▲ Enfin un jeu de plates-formes digne de ce nom. Un scrolling de cette qualité ne court pas les rues sur PC.
▲ La musique et les bruitages tirent pleinement partie de la carte sonore.
▲ Bien plus qu'un jeu de plates-formes, The lost vikings va mettre vos méninges à rude épreuve.
▲ Le programme est entièrement traduit en français
▼ Malgré une originalité incontestable et un grand intérêt, le déplacement des trois personnages devient fastidieux, à la longue.

VIKINGS

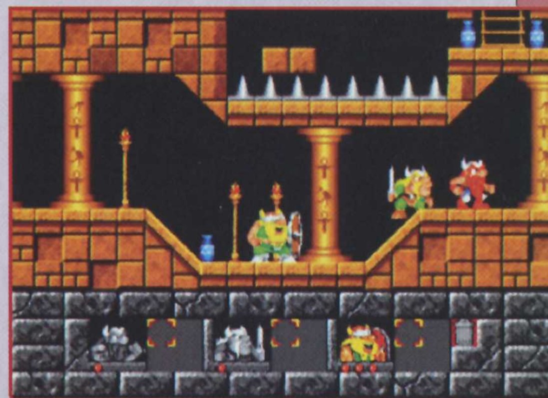


cher des interrupteurs à distance.
Il va s'en dire (mais ça va mieux en le disant) que chacun des trois hommes peut porter quatre objets et qu'il est parfaitement possible de les échanger entre eux.

DES ENIGMES MUSCLEES

The lost vikings allie parfaitement l'arcade et la réflexion. D'un côté, vous êtes confronté à de terribles énigmes et, de l'autre, à tout un système d'interrupteurs, de rayons, de tapis roulants et d'ascenseurs nécessitant de gros réflexes. Mais ne vous y trompez pas, les niveaux supérieurs sont de fameux casse-têtes. Olaf devra arrêter les balles à l'aide de son bouclier pendant que Baleog (le costaud) tirera une flèche sur Nestor (l'enfoiré) et qu'Erik (le rapide) sautera par dessus Brigitte (la haie)... Après quoi, Erik (le rapide) devra sauter sur l'ascenseur et descendre chercher ses potes.
L'humour est également omniprésent, avec des mimiques et des bulles (comme dans les BD) où les trois vikings s'engueulent entre eux. A ce propos, l'intégralité du texte est en français, ce qui facilite la compréhension de certaines énigmes...
Bon, j'arrête là sinon je vais me faire repérer... (il y a déjà largement plus de texte qu'il n'en faut pour deux pages mais on ne sait jamais, sur un malentendu, Claude n'y verra peut-être que dalle).

LORD CASQUE CROUTE



Ça c'est de l'amitié! Ce brave Olaf protège son ami Erik du tir de cet infecte appareil... Quelle leçon mes amis!





Oh ben ça alors! Ça me rappelle le bon vieux temps ce genre de truc! Mais bon... Baleog doit monter sur la plate-forme mais il ne sait pas sauter. Seul moyen: le placer sur un bout de la balançoire et faire sauter Erik sur l'autre extrémité.



Le vaisseau spatial des croutonniens comprend plus d'une bizarrerie, comme en témoignent ces couloirs "ascensionnels".

EDITEUR : INTERPLAY
SUR PC



REFLEXION/ACTION — NOTICE VO



1 MO — 640 KO



1 JOUEUR — JOY-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	17
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

88%

THE ANC OF



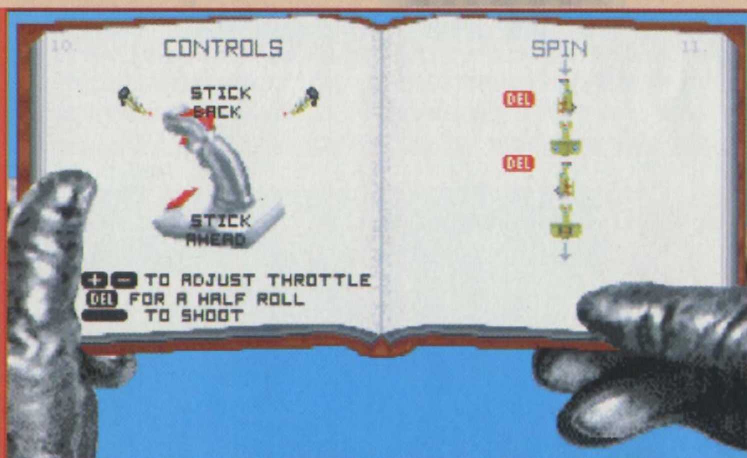
Enfin un avion qui approche de sa cible ! L'ordinateur vous interroge sur l'attitude à suivre. Participerez-vous au combat ou laisserez-vous faire l'ordinateur ? C'est vous qui voyez...

The Ancient Art of War in the Skies ne se prend pas vraiment au sérieux. Ce wargame ultra simpliste comprend de petites scènes d'arcade qui ne le sont pas moins. Pour tout vous avouer, elles s'inspirent du célèbre programme de bataille de chars et d'avions livré à l'époque avec la console d'Atari, la VCS2600, c'est vous dire si elles sont simplistes.

SIMPLE ET AGRÉABLE

Le programme se décompose donc en deux parties distinctes : l'une se déroulant sur une carte et l'autre dans les airs. Dans la première phase, vous prenez le contrôle de la flotte aérienne alliée. Deux lignes noires représentant les tranchées de chaque nation partagent le terrain en deux. N'ayant aucun contrôle sur l'armée de terre, vous ne pourrez qu'assister au repliement ou à la progression de vos premières lignes. À ce propos, les actions à accomplir sont un peu limitées : un curseur à l'effigie de votre pays se transforme en loupe dès que vous le placez au-dessus de l'une de vos installations. Apparaît alors un menu où se trouvent inscrits les noms des pilotes et des tireurs (également spécialisés dans le largage de bombes) que vous pouvez sélectionner, suivi d'un écran de contrôle destiné à paramétrer l'attaque. Vous pouvez y indiquer, entre autres, l'altitude de croisière, la vitesse du ou des avions (attention à la consommation de carburant), le type de formation (offensive ou défensive) ainsi que la cible à atteindre. En ce qui concerne cette dernière option, vos aéronefs sont capables de se débrouiller seuls et de choisir de leur propre chef le type de bâtiment à bombarder ou les avions à intercepter. Ainsi, lorsqu'une escadrille ou un aéronef solitaire arrive sur sa cible, l'ordi-





Un mode d'emploi vous renseigne sur le fonctionnement de la prochaine phase d'arcade. Une excellente idée, somme toute.

UP & DOWN

▲ Pour être original, c'est original ! Un savant mélange de wargame et d'action digne de la console VCS2600 (les nostalgiques de cette machine me comprendront...).
▲ Sa difficulté très progressive et la simplicité de son ergonomie le rend accessible à tous.
▲ Les graphismes sont agréables et hauts en couleurs.
▲ Comme la plupart des programmes Microprose, The Ancient Art of War in the Skies (ouf !) s'installe sur disque dur avec 1,5 Mo de Ram.
▼ Malgré la simplicité extrême des scènes d'action, l'Amiga est d'une lenteur abominable. Allez savoir pourquoi... Il y a des jours comme ça !
▼ Pour peu que vous ne possédiez pas de deuxième lecteur de disquette, vous allez périr votre race...
▼ Impossible de jouer à deux.

CIENT ART
WAR IN THE SKIES

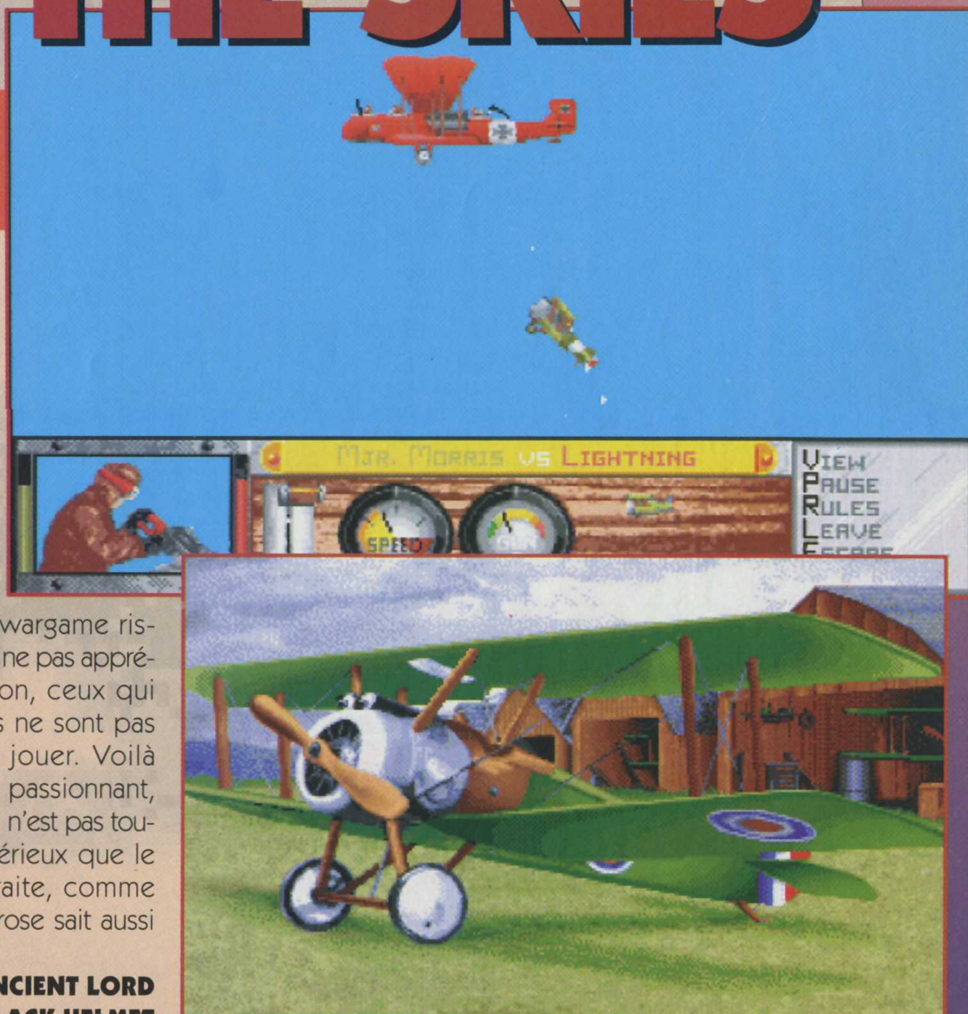
Il y a deux types d'avion : chasseur ou bombardier. Dans le premier cas, vous dirigez l'avion (tir, direction, gaz) intégralement. Dans le second, le gros biplan flotte aléatoirement dans l'air et vous incarnez les tireurs occupant les postes avant et arrière de l'appareil.

nateur vous en fait part et vous offre la possibilité de participer au combat grâce à de petites scènes d'arcades.

GÉNIAL OU DÉBILE, SELON LES GOUTS...

C'est là que ça devient rigolo. Les plus âgés d'entre vous se souviennent certainement du jeu "Combat" de la 2600 et de ses fabuleuses batailles aériennes. Le principe reste le même dans TAAOWITS : vous dirigez votre tagazou (représenté par un petit sprite tout rikiki) tant bien que mal -plutôt mal en général- en essayant d'atteindre les appareils ennemis. Si cette version profite des énormes progrès graphiques qui ont été accomplis ces dix dernières années (les avions ne sont plus de gros pavés pouraves aux couleurs ternes), la lenteur de l'animation n'a rien à envier à son modèle... Une horreur ! En revanche, les scènes de bombardement innovent complètement. Vous apercevez le sol défilant sous l'appareil et à l'aide d'un curseur, vous changez de direction, mais bonjour l'inertie ! C'est tout aussi injouable, et d'une imprécision parfaite. Personnellement, je trouve ces phases très rigolotes mais les coincés du wargame risquent fort de ne pas apprécier. Mais bon, ceux qui n'aiment pas ne sont pas obligés d'y jouer. Voilà donc un jeu passionnant, original et qui n'est pas toujours aussi sérieux que le sujet qu'il traite, comme quoi Microprose sait aussi s'amuser...

THE ANCIENT LORD BLACK HELMET IN THE SKIES...



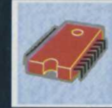


Un clic sur l'une de vos bases déclenche l'apparition de ce menu. Vous n'avez qu'à indiquer l'altitude de vol, l'agressivité de l'attaque et la précision de celle-ci. L'Amiga fera le reste...

EDITEUR : MICROPROSE
SUR AMIGA


STRATEGIE-ACTION


NOTICE VF:16


1 MO


4 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER

COMPATIBLE AMIGA 1200

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	12
INTERET	15
ORIGINALITÉ	18

79%

TEST PC

IMPERIAL PURSUIT

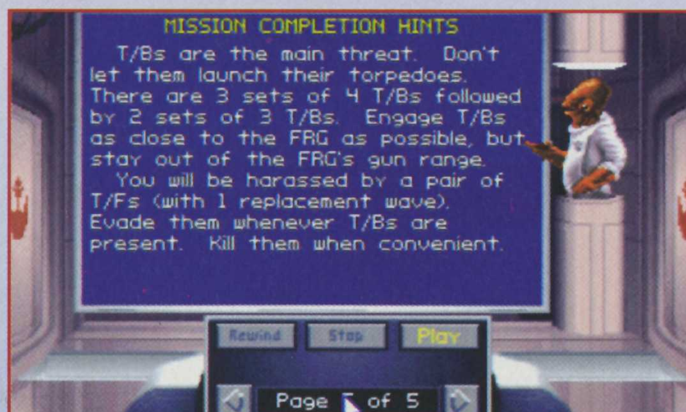
Ah ah ! Voilà enfin de quoi reprendre le manche de ces bons vieux appareils Rebelles. Eh oui ! La fin du troisième Duty Tour (très rares sont ceux qui l'ont vu) se termine par la destruction totale de l'Etoile Noire et autant vous dire que l'empereur n'est pas très content. Il revient donc à l'attaque dans ce quatrième volet en délogeant la dernière base rebelle de la planète Yavin.

LA VENGEANCE

Au cours des quinze missions de ce nouveau Star Tour, vous allez devoir venir à bout de la nouvelle arme de l'Empire et affaiblir la flotte de Darth Vador. Mais ne vous réjouissez pas trop vite ! Les personnes ayant terminé les 38 premières missions d'X-Wing se comptent sur les doigts de la main, et plus de la moitié n'ont jamais franchi plus d'une dizaine d'entre elles tant la difficulté est importante. Il aurait donc été judicieux de programmer Impérial Pursuit de manière un peu plus "cool". Que nenni, c'est toujours aussi dur et seul les maîtres de l'univers pourront en venir à bout. Malgré tout, une nouvelle option dans la salle des briefing livre de précieux renseignements sur la stratégie à adopter, évitant ainsi de chercher ce qu'il faut faire durant des heures et des heures. Autre idée généreuse : le fichier pilote "Topace". Grâce à ce pilote "made in LucasArts", vous pourrez pratiquer n'importe quelles missions d'X-Wing.

Malgré toute la passion que je porte à la célèbre trilogie et au jeu qui s'en inspire, je dois avouer que ce scénario ne m'em-balle pas vraiment. Les missions ressemblent comme deux gouttes d'eau aux anciennes et il n'existe pas la moindre amélioration au niveau de la structure même du programme, hormis quelques nouveaux sons digits. Notons tout de même la présence de séquences inédites de toute beauté... Encore faut-il parvenir jusque-là pour les voir...

LORD CASQUE NOIR (L'usurpateur).



Qui ne s'est pas plaint de la trop grande difficulté des 38 premières missions ? OK, Imperial Pursuit n'est pas vraiment plus simple, néanmoins une option d'aide vous permet d'avoir le compte-rendu des actions à accomplir.





EDITEUR : LUCASARTS
SUR PC



SIMULATEUR | NOTICE VO



2 MO | 1 DISQUETTE



1 JOUEUR | JOY-SOURIS-CLAVIER



GRAPHISME	15
BRUITAGE	18
MUSIQUE	14
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
INTERET	10
ORIGINALITÉ	05

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

DATA DISK

UP & DOWN

▲ Quatre nouvelles séquences cinématographiques supplémentaires viennent s'intercaler entre les 15 nouvelles missions. Signalons également de nouveaux sons digitaux.

▲ Le fichier "Top Ace" permet d'accéder à la totalité des missions de X-Wing et, conscient de la difficulté des missions, Imperial Pursuit offre désormais la possibilité d'obtenir une aide pour les missions.

▼ Strictement aucune amélioration de l'animation ni des graphismes, et pas le moindre nouveau vaisseau.

▼ Un intérêt très limité, sans parler de l'originalité.

WHALE'S

L'histoire débute en l'an 2291. La guerre entre les Terriens et les Iradiens s'est terminée en apocalypse et il aura fallu plus d'un siècle de négociations avant de voir naître l'Union de Economies Démocratiques. Cette confédération fixant les lois du commerce intergalactique, permet le libre échange entre les planètes à l'aide d'une monnaie unique. Vous incarnez quatre membres d'équipage voyageant à bord d'un transporteur performant mais délabré. Votre but: devenir le Bernard Tapie de l'espace tout en restant honnête. Mais vos ambitions ne sont pas du goût de tout le monde et les pirates et autres traîtres essaieront d'enrayer votre progression. Votre première action consiste à créer les personnages composant votre équipe...

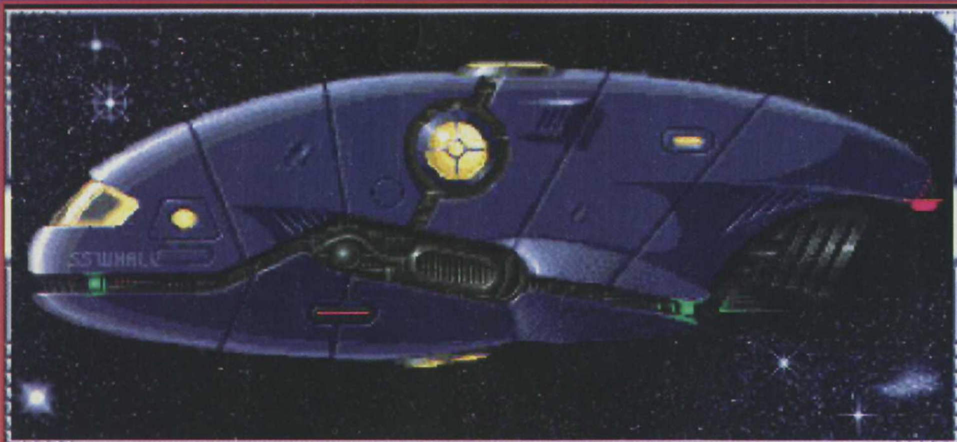
Le générateur de personnage est tout simplement génial. Vous définissez le père et la mère du futur enfant et répartissez les différents points à la manière d'un jeu de rôle. C'est également à vous de décider des études qu'il va suivre... afin de définir ses capacités futures.



UN NOUVEAU SUNDOG

En orbite depuis quelques heures autour de Castra, vous décidez de vous rendre en ville afin de dénicher un job quelconque. Il faut dire que les derniers travaux effectués sur votre "Freighter" vous ont soutiré jusqu'à votre dernier centime. Il s'agit donc de récupérer un fond de roulement qui permettra, par la suite, d'entreprendre un petit commerce entre les différentes planètes du système. Mais vos tronches d'inconnus ne plaisent pas à tout le monde et vous devez faire preuve de diplomatie pour mettre les gens en confiance. Vos premières missions sont d'ailleurs une excellente façon d'y parvenir, puisque vous allez devoir venir en aide à quelques habitants de Castra. Ces opérations bénévoles deviennent rapidement proléfiques et vos poches se remplissent peu à peu de quelques crédits. C'est le moment de s'équiper avec un le strict minimum. Quelques armes à feu, des munitions, du carburant, et des équipements électroniques en tout genre permettant, par exemple, d'entrevoir le contenu d'une pièce sans y entrer. Mais votre transporteur reste désespéremment vide. C'est alors que l'élimination de deux malfaiteurs vous transforme subitement en véritable héros. Dès lors, les propositions de travail affluent et vous voilà sur le point de transporter un coeur sur la planète voisine, et ce, pour quelque cent mille crédits! Rendez-vous compte? Vous pourriez acheter plusieurs

Le "trading screen" permet de faire du commerce à partir du transporteur. Il est possible d'acheté des tonnes de produit, de les revendre, d'équiper son vaisseau où de téléphoner à une personne précise. Il est également possible de sauver ou de charger une partie.



L'animation est ultra rapide et on peut speeder à donf dans les rues de la ville

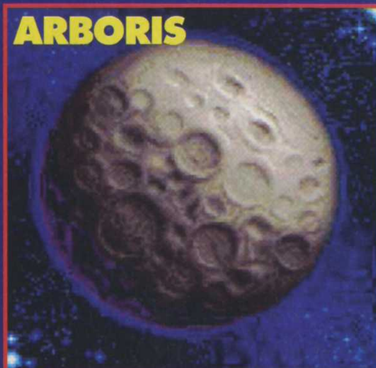


UP & DOWN

- ▲ Whale's voyage est d'un grand interêt et s'inspire du célèbre Sundog (1988)
- ▲ Les déplacements dans les "couloirs" sont ultra rapides et les décors variés
- ▼ Une interface complexe très lourde à gérer, notamment dans les phases de combats.
- ▼ L'absence totale de musique et de bruitage dans les trois quarts du soft.

S VOYAGE

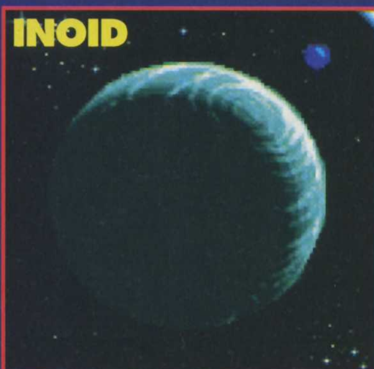












tonnes de minerai radioactif pour les revendre sur Sky Boulevard ou Inoid. Vous acceptez le labeur et partez, de ce pas, sur Lapis...

LES PIRATES DE L'ESPACE

Si la plupart des voyages se déroulent sans encombre, vous devez en permanence rester sur vos gardes. Les pirates des alentours sont intéressés au plus haut point par votre cargaison et tenteront, de nombreuses fois, de s'en emparer! Si une telle attaque vient à se produire, l'écran du jeu bascule sur une carte stellaire et la bataille se déroule à la manière d'un Wargame. Vous devez déplacer votre vaisseau et accomplir un nombre d'actions jusqu'à épuisement de la totalité des points, suite à quoi, c'est à l'adversaire de faire de même. Il existe trois façon de se sortir d'un combat: la fuite, l'extermination pure et simple de l'ennemi ou la capitulation. Bien évidemment, si vous capitulez, l'intégralité de votre cargaison passera aux mains de l'antagoniste.

PASSIONNANT

Le programme comprend trois types d'écrans distincts: celui des combats spatiaux (je viens de vous en parler), le "trading screen" permettant de faire du commerce et les phases d'arcade, ou plutôt jeu de rôle, lorsque vous vous rendez sur la surface d'une



Il faut soigneusement noter le prix de l'article acheter pour ne pas se faire arnaquer lors de la vente. C'est Big Boss qui me l'a appris.

LES PLANETES DU SYSTEME

LAPIS : C'est la planète la plus proche du soleil. L' atmosphère très sec et la température élevée rendent la vie difficile. Ses habitants vivent de la vente de minerais et les mines y sont nombreuses. De part son éloignement et son environnement hostile, de nombreux brigands y trouvent refuge. Beaucoup d'explorateurs n'en reviennent jamais...

ARBORIS : Comme son nom l'indique, cette planète est entièrement recouverte d'une végétation très dense. Les habitations sont faites en bois, élément que l'on trouve à foison. Mais le gouvernement contrôle séverement son exportation vers les planètes voisinnent. Tout comme sur Lapis, on y trouve de nombreuses sortes de minéraux. Malgré une technologie peu évolué, cette planète reste la cible privilégié des vacanciers.

CASTRA : Cette planète maitrise assez bien la technologie. Au fil du temps, elle s'est imposé comme la plaque tournante des marchands de l'espace. Les magasins y sont nombreux et on peut facilement y trouver du travail. En contrepartie, la mafia s'y est répandu en grande quantité, utilisant des méthodes de commerce illégales. L'économie de Castra s'est récemment écroulé et le taux de criminalité bat tout les records.

SKY BOULEVARD: Il s'agit assurément de la planète la plus importante de la galaxie. C'est ici que réside le gouvernement de l'Union des Economie Démocratique. Son avancée technologique est extrème et la criminologie très faible. Il s'agit en fait d'une planète artificielle remplaçant Decadence IV. En effet, sa surpopulation commençait à poser de graves problèmes et la demande d'energie sans cesse croissante devenait incontrôlable.

NEDAX: Entièrement recouverte d'eau, Nedax fournit tout le système en produit et minéraux extraits des fonds marins. La population y est faible mais concentrée. Les criminels y sont donc peu nombreux.

INOID: C'est la plus éloigné de toute les planètes. Située à plus de 2810 million de miles du soleil, elle est entièrement recouverte de glace. Ses habitants vivent dans des sortes de Igloo et importent l'intégralité des matières premières.

WHALE'S VOYAGE



Chaque personnage peut porter une multitude d'objet. Si l'interface est parfaitement adapté à certaines tâches, l' interpellation d'un personne ou un combat de rue est quasiment insupportable. Quel dommage!

planète. Le Trading Screen autorise l'achat et la vente de marchandise ainsi que le ravitaillement de votre vaisseau. Vous pouvez également équiper ce dernier de quelques appareils très utiles mais hors de prix. Dans les phases jeu de rôle, vous dirigez l'équipe à travers la ville dans l'espoir de dégoter l'affaire du siècle, ou encore des informations très utiles comme des numéros de téléphone qui vous permettent, par la suite, de troquer directement avec des habitants. Chaque personnage peut être équipé d'un tas de trucs plus utiles les uns que les autres grâce à une interface de jeu complexe. Mais son utilisation est un véritable calvaire, surtout lorsqu'il s'agit de combattre un adversaire. Si la doc précise qu'il faut s'y faire, les nombreuses heures passées sur Whale's n'ont pas suffit à me convaincre.

En ce qui concerne l'animation, les déplacements sont très rapides et les graphismes plutôt corrects, du moins, pour ce genre de programme. En revanche, l'absence de bruitage et la musique de piètre qualité expliquent, en partie, la note un peu basse. Mais plus que tout, l'interface de jeu à l'ergonomie douteuse finit par nuire au programme et c'est vraiment dommage!

Hormis ce principal défaut, Whale's Voyage est un très très bon jeu qui mérite vraiment que l'on s'y intéresse.

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : NEO SOFTWARE

SUR AMIGA


AVENTURE/ SIMULATION


NOTICE VO : 14


1 MO


7 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	07
MUSIQUE	08
ANIMATION	17
ERGONOMIE	10
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

80%

COMPATIBLE AMIGA 1200

L'ECRAN PRINCIPAL

1 • Générateur automatique de carte
2 • Objets en cours d'utilisation
3 • Vue principale
4 • Indicateur de température extérieure
5 • Pourcentage d'oxygène dans l'air
6 • Vue de la planète sur laquelle vous vous trouvez
7 • Téléportation (retour à bord du Whale)
8 • Identification de la fonction de chaque membre (L=Leader, S=Scout...)
9 • Nom du personnage
10 • Profession
11 • Niveau d'expérience
12 • Jauge de santé et d'énergie mentale
13 • Photo du personnage sélectionné



PRODUIT OFFICIEL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
A L'ASSAUT DE MYTH DRANNOR

Manuel et textes à l'écran entièrement en français

La fin la plus machiavèlique des séries de jeux de rôle en 3 D jamais réalisée !





Disponible sur PC VGA 256 couleurs

DISTRIBUÉ PAR P.P.S.
150, boulevard Haussman 75008 Paris
Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

TEST AMIGA 1200-PC

JAMES POND ROBOCOD


Voilà le James Pond new-look, avec son corps téléscopique. Pratique pour réparer l'antenne de télévision sur le toit...

Coucou le revoila!! Le docteur Maybe a encore frappé! Ce savant fou, dévoré par l'ambition de devenir le maître du monde, avait vu ses plans de domination des océans contrecarrés par l'agent spécial James Pond au cours du premier épisode des aventures du célèbre poisson au noeud pap'. Et vous pensiez en être débarrassé? Naïf que vous êtes! Depuis deux ans, ce sinistre personnage ruminait sa vengeance

GARCON, UN ROBOCOD BIEN FRAIS, AVEC DE NOUVEAUX NIVEAUX ET BEAUCOUP DE COULEURS SVP!

Et voilà qu'aujourd'hui, le 23 décembre, il a pris d'assaut l'usine de jouets du Père Noël! Après s'être rendu maître des lieux, le docteur Maybe a placé dans les peluches, sur le point d'être expédiées dans le monde entier, de petites mais dévastatrices bombes. Si, dans 24 heures, celles-ci ne sont pas désamorcées, notre terre pourrait connaître le Noël le plus explosif jamais vécu! En bref, voilà l'occasion rêvée pour James de sortir de sa retraite afin d'affronter à nouveau son éternel ennemi. Et, surtout, l'occasion pour vous de jouer sur vos bécanes (PC 386 ou A1200) à l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes jamais sorti sur micros!

Eh oui, après avoir sévi sur Amiga, Atari ST et autres consoles Megadrive (plus de 200,000 unités vendues dans le monde), Robocod débarque en force (et en 256 couleurs) sur PC et Amiga 1200. Le moins que l'on puisse dire, c'est que la conversion est des plus réussies! Sont au menu une animation plus rapide et fluide, de nouveaux stages et des graphismes rehaussés grâce au mode 256 couleurs dont disposent ces bécanes. Vous y dirigez un James Pond ayant subi une profonde métamorphose depuis le premier épisode. En effet, l'agent secret aquatique s'est fait greffer un abdomen en acier, capable d'écraser les ennemis de James sous son poids. Mais là n'est pas le seul avantage de ce nouvel appendice: il est également téléscopique, ce qui permet à Pond d'étirer son corps pratiquement à l'infini. Vous pouvez ainsi atteindre des plates-formes et bonus autrement inaccessibles, ou vous déplacer, suspendu au plafond, en rétractant votre corps après avoir agrippé celui-ci (le plafond, pas le corps, suivez, quoi!) de vos petites nageoires musclées. Pourtant, tous ces pouvoirs ne seront pas de trop pour accomplir la difficile mission qui vous est proposée. Vous démarrez au Pôle Nord,

A cause de cette #&*!§ d'inertie, je viens de me faire mordre par un serpent! Je me vengerai!




Deux des 10 portes qui composent le château. Pour chaque porte, plusieurs sous-sections, parfois gigantesques. Bref, y'a du boulot...

UP & DOWN

- ▲ Le nombre de couleurs affichées sur A1200.
- ▲ De la qualité dans l'animation sur A1200.
- ▲ La taille des niveaux
- ▲ Les thèmes musicaux très niais.
- ▲ Scrolling saccadé sur PC.

POND II



Ce bus à double étage est doublement dangereux: non seulement il vous enlève un point de vie à chaque contact, mais il projette, en plus, des hordes de mini-mémés, elles aussi fatales.



Il suffit que le paisible James mette le contact et le voilà transformé en chauffard sadique. Un peu comme tout le monde, finalement, non?

aux abords du château du Père Noël qui se compose de neuf portes, donnant chacune sur un univers thématique distinct. Vous devez ainsi venir à bout du monde des sports, des peluches, des pâtisseries (encore!), des jouets, de la baignoire (là, on sent que le scénariste commencait à se trouver à court d'idées!), des jeux de société, du château, de la musique et du cirque! Ouf! Plus encore un monde secret caché que vous devez dénicher pour terminer Robocod. Chacun de ces univers se décompose en sous-sections, parfois immenses, ce qui nous donne plus de 2500 écrans à découvrir en tout! Côté durée de vie, aucun problème donc, il vous faudra passer bien des heures devant votre écran pour parvenir au terme de Robocod. Afin d'éviter la lassitude, chaque monde bénéficie de décors et d'ennemis différents en rapport avec le thème abordé. La mission, elle, reste la même: sillonner en tous sens le niveau pour trouver et désamorcer les pingouins piégés, avant de rejoindre la sortie menant au tableau suivant.

DES BONUS A FAIRE PALIR ZOOL D'ENVIE!

Depuis le succès mondial rencontré par les Super-Ritals-Bros-Moustachus-Pas-Beaux sur consoles, chaque jeu de plates-formes se doit de proposer son lot de passages secrets et autres bonus cachés. Pour Robocod, ce concept est poussé au paroxysme, chaque niveau est littéralement truffé de bonus, et, même après de nombreuses parties, on continue à faire un grand nombre de rémunératrices découvertes. Il y a des objets ayant pour effet de "booster" votre score, mais également d'autres qui vous assistent dans votre tâche. Ainsi, les étoiles régénèrent vos points de vie, le gilet pare-balles vous assure une temporaire invincibilité, la paire d'ailes vous permet de.., euh... voler (incroyable, non?), l'ankh rajoute une vie à votre capital (jusqu'à un maximum de cinq), et les parapluies frei-









JAMES POND LE GLOBE TROTTER

SUITE

JAMES POND II
ROBOCOD


un boss de moins, un!

nent votre chute s'il vous arrivait de tomber de trop haut. Mais ce n'est pas tout! Au fil des tableaux, vous trouvez parfois de gros paquets cadeaux surprises. Un bon coup de tête et ceux-ci laissent échapper leurs trésors. En fait de trésors, neuf fois sur dix, les paquets contiennent un ennemi qui, à peine libéré, vous fonce tout droit dessus (quelle ingratitude!) Mais parfois, vous aurez l'agréable surprise de trouver, à l'intérieur du cadeau, un véhicule bien utile pour achever le tableau. Qu'il s'agisse d'un avion, d'une voiture ou d'une baignoire, ceux-ci ont le double avantage de vous permettre d'atteindre des endroits autrement inaccessibles et de vous rendre invincible. James ne dédaigne pas non plus, de temps à autres, jouer les poissons-canons ou utiliser les services d'un trampoline pour se propulser toujours plus haut à la recherche de ce dernier pingouin introuvable. Voilà qui vient à point nommé apporter une agréable variété dans l'action et évite au joueur de sombrer dans l'ennui. Régulièrement, vous êtes confronté à un gigantesque "boss de fin" qui vous donne bien du fil à retordre jusqu'à ce que vous ayez trouvé la tactique appropriée pour l'envoyer "ad patres". En bref, Robocod inclut de façon quasi-exhaustive tous les ingrédients que le joueur est en droit d'attendre d'un bon jeu de plates-formes. Mais qu'en est-il de la réalisation? Vous le saurez en lisant le prochain épis...oups, pardon, la suite de ce test. Si aucune distinction n'a été faite jusqu'ici entre les versions PC et Amiga1200, il n'en va pas de même dès lors que l'on aborde le chapitre, crucial, de la réalisation.

LE VERDICT

Je vois d'ici la glotte des fanatiques des compatibles faire des allers et retours nerveux, tandis que les Amigafans affichent un sourire narquois. Eh bien, ils ont tous deux raison, puisqu'en aucun cas la version PC ne peut prétendre rivaliser avec son homologue A1200. En ce qui concerne l'animation, tout d'abord, les lecteurs ayant troqué leur vieux 500 contre un 1200 auront le plaisir de constater que

EDITEUR : MILLENIUM
SUR PC


PLATES-FORMES

NOTICE VO

1 DISQUETTE

2 MO

1 JOUEUR

JOY-CLAVIER


GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	14
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

75%

Décidément, les pâtisseries et autres bonbons semblent être la principale obsession des développeurs de softs de plates-formes (Zool, Mickey Mouse...)





EDITEUR : MILLENIUM
SUR AMIGA 1200


PLATES-FORMES

NOTICE VO

1,3 MO

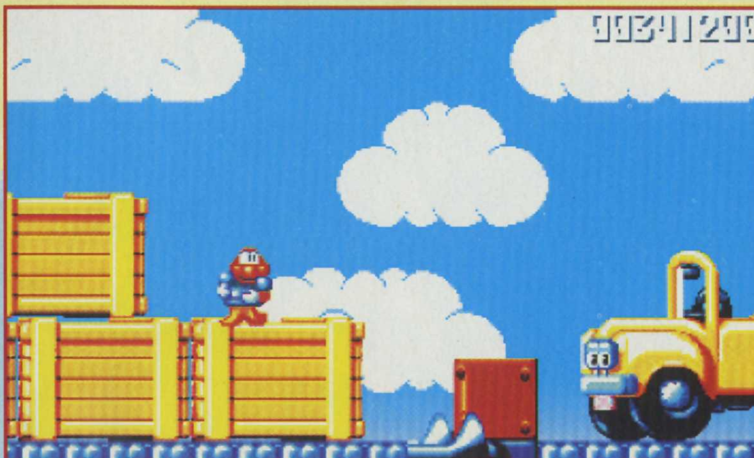
1 DISQUETTE

1JOUEUR

JOY

GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	12

90%


Dans ce niveau-ci, le scrolling avance tout seul, horizontalement, et vous devez veiller à ne pas vous faire rattraper par celui-ci tout en évitant des avions de chasse. Stress garanti!

BONUS MALUS


Les pingouins sont l'objet principal de votre quête. Il faut en avoir ramassé suffisamment pour activer la sortie.


Donnez un coup de tête sur ces cases, elle renferment bien souvent de précieux bonus.


Les paquets cadeaux contiennent des véhicules, mais aussi des ennemis


Les étoiles vous redonnent un point de vie


L'ankh vous redonne une vie complète. sans contestation possible, le plus cool de tous les bonus!


Touchez cet objet, et c'est de là que vous recommencerez si vous perdez une vie.


Le poison est à éviter à tout prix... si vous tenez à la vie!


Le poste de télévision passe tout le reste du niveau en noir et blanc. A quoi ça sert? A rien, c'est juste pénible.




Ce petit triangle est, en fait, un ascenseur. Il suffit de monter dessus pour l'emprunter

celle-ci est dix fois, cent fois plus véloce sur cette version que sur la précédente. Lorsque vous dévalez escaliers ou pentes ou que vous chutez de très haut, cela devient carrément supersonique (sans mauvais jeu de mot). De plus, tous les ralentissements intempestifs qui infestaient l'ancienne version semblent avoir complètement disparu. Sur PC, l'animation est assez rapide, sans atteindre les sommets dont je vous entretenais plus haut, mais elle souffre, hélas, de profondes saccades qui mettent vos yeux à rude épreuve. Si vous prévoyez de faire l'acquisition d'un Robocod PC, prévoyez également de passer à la pharmacie la plus proche pour y acheter une boîte d'Aspirine. Bon, OK, j'exagère, mais on n'en est tout de même pas loin. Deuxième constatation: les splendides dégradés de fond, présents sur la version Amiga, ont tout simplement été sucrés sur PC! En réalité, il semble bien que Robocod A1200 affiche tout simplement plus de couleurs à l'écran que ne le fait sa rivale "Big Blue", ce qui, vous en conviendrez, est quand même un comble! Mis à part cela, les deux softs sont assez identiques et présentent, tous deux, des graphismes de bonne facture ainsi que des thèmes musicaux "gnangnan" très énervants. Soyez rassuré, quelle que soit la machine concernée, Robocod est un excellent jeu, pourvu que l'on aime les softs de plates-formes. Immense, beau, riche en découvertes diverses, il possède tous les atouts pour satisfaire vos exigences. Cependant, si vous disposez d'un compatible, vous pouvez lui préférer Zool, plus fluide. Quant aux possesseurs d'Amiga 1200 (qui cherchent un quatrième pour faire une belote), vous pouvez foncer, Robocod new-look est tout simplement le meilleur jeu de plates-formes jamais sorti sur Amiga, dépassant, à mon avis, Superfrog d'une courte tête. Et puis, il est bien agréable de se dire que l'on tient enfin un soft qui exploite, au moins en partie, les possibilités de sa bécane. Quoi, vous êtes encore là? Qu'est-ce que vous attendez pour courir l'acheter **PINKY**



Ah, enfin, la sortie. Elles commençaient à me sortir par les yeux, toutes ces peluches!



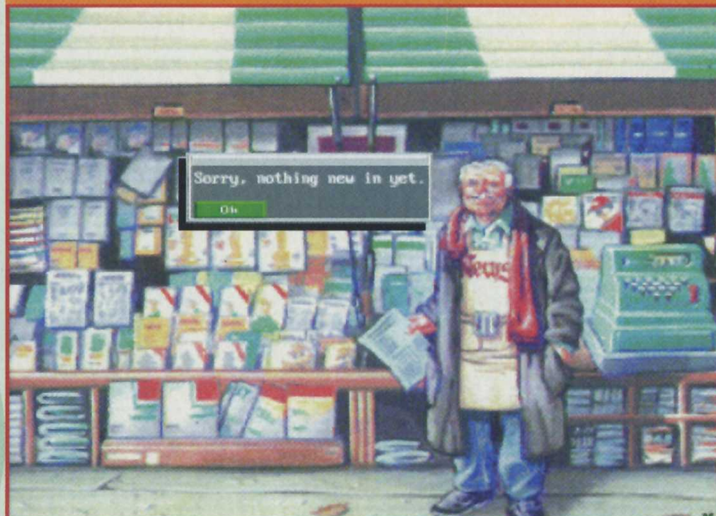
Au moment où vous voyez ce train arriver, mettez en pause, puis tapez R.I.C.H.A.R.D. A.N.T.H.O.N.Y et vous l'entendrez siffler.

RAG$ TO



Un écran que vous consulterez souvent, pour voir votre position par rapport à celle de vos concurrents.

Si le quotidien du jour ne vous suffit pas, n'hésitez pas à discuter avec le kiosquier, il vous racontera les derniers ragots sur la conjoncture.



Le PC est décidément la bécane des jeux "sérieux" et cette simulation boursière, Rags to Riches, vient en grossir les rangs. Rags a été indéniablement conçu pour séduire ceux que le genre n'intéressait pas. Paré de beaux graphismes et de nombreux bruitages, il suit des règles très simples à assimiler, si simples d'ailleurs que cela limite quelque peu son intérêt pour les goldenboys accomplis.

Pour vous récompenser d'avoir décroché votre diplôme universitaire, vos parents vous ont offert 200.000$ avec lesquels vous montez votre propre entreprise de courtage (des parents comme ça, j'en veux tous les jours). Vous voilà donc chef d'entreprise... Le but du jeu est simple: amasser le plus d'argent pour s'offrir la panoplie du parfait yuppie (ou "jeune cadre dynamique"). Evidemment, c'est plus facile à dire qu'à faire, car vous n'en êtes encore qu'aux prémices. Avant de vous lancer à l'assaut de Wall Street et de vous prendre pour Gekko (interprété par Michael Douglas dans le film d'Oliver Stone), vous devez d'abord choisir la période de jeu: pendant la Grande Dépression de 1929 ou de nos jours. Si vous essayer d'affronter le Jeudi Noir, vous devrez vous adapter aux évènements historiques qui ont eu lieu. Par contre, si vous choisissez de jouer de nos jours, les évènements seront aléatoires. Le scénario "actuel" est nettement plus intéressant, car il vous permettra d'acheter des bureaux à Londres et à Tokyo et de jouer aux vrais hommes d'affaires, toujours entre deux avions. Ensuite, vous choisissez le niveau de difficulté de jeu, déterminez le nombre de sociétés concurrentes (de 0 à 4) et baptisez votre entreprise. Et voilà, c'est parti.

BILLET VERT QUAND TU NOUS TIENS!

On commence par recruter un minimum de personnel: l'indispensable secrétaire-standardiste qui passera ou bloquera les appels, et le pit-runner, autrement dit le courtier en bourse, qui exécutera vos ordres d'achat et de vente. Plus votre société se développera et plus vous devrez recruter: d'autres secrétaires, d'autres courtiers, mais aussi un adjoint qui gèrera l'entreprise et développera votre portefeuille de clients quand vous serez sur le parcours de golf ou dans le 747 pour

Une fois que vous vous êtes fait un nom à New York, rien ne vous empêche d'aller voir ailleurs ce qui s'y passe, en créant des filiales en Angleterre et au Japon. Histoire de voyager en 747 et en Première Classe.



UP & DOWN

- ▲ Même si le thème de la bourse n'est pas bien original, c'est le premier jeu à exploiter à fond le filon.
- ▲ La réalisation est honnête pour une simulation éco: les graphismes sont sympas et l'environnement sonore est très adapté (sonnerie de téléphone, radio, etc.).
- ▼ Le thème aurait pu être plus développé: le concept est trop simple, il suffit d'acheter et de vendre des valeurs.
- ▼ Faut aimer...

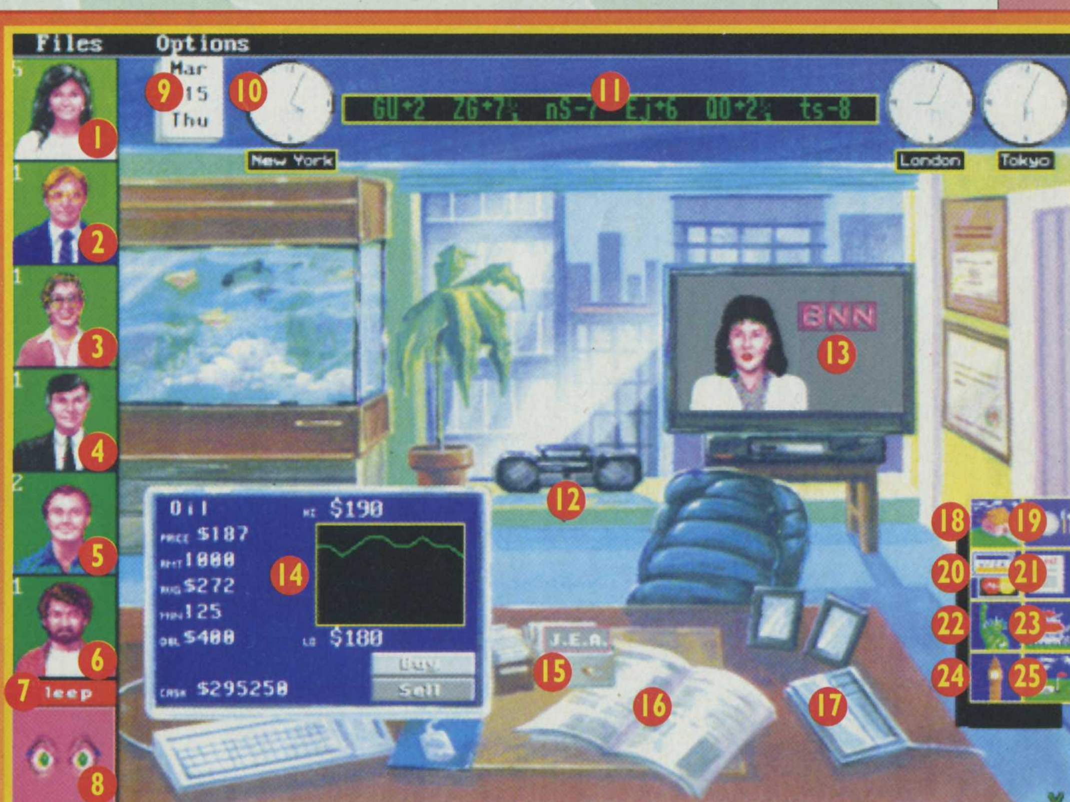
O RICHE$

Tokyo, un comptable qui vous permettra de "passer" la dure épreuve de l'inspection des résultats, un avocat (véreux) qui vous défendra contre la SEC (équivalent américain de notre COB, Commission des Opérations Boursières), voire des espions qui s'infiltreront dans les sociétés concurrentes. L'essentiel de votre activité consiste à scruter les tendances boursières de quatre valeurs et d'acheter au cours le plus bas pour revendre au plus haut -cela va de soi.



Un golden boy accompli se doit d'honorer ses devoirs sociaux, à savoir le golf. Pour savoir distinguer put, green, fairway, birdie et par, en société.

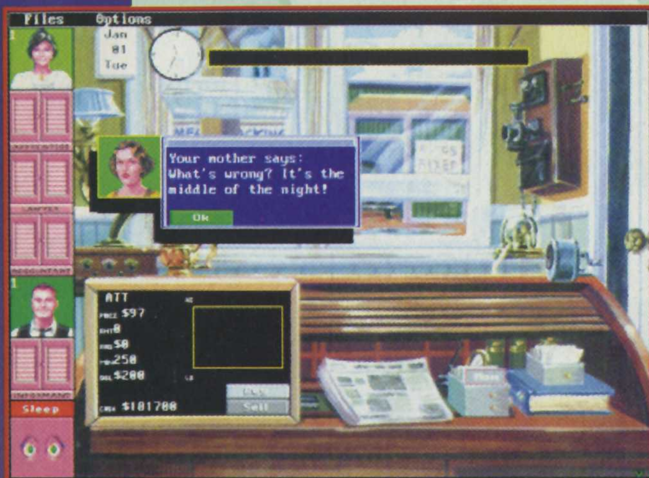
Il vous faut donc interpréter l'actualité économique, afin de prévoir le "trend" à venir. Si vraiment vous êtes dans le brouillard complet, essayez d'envoyer un espion chez les concurrents pour connaître leurs faits et gestes, on ne sait jamais... Comme un rédacteur en chef a un carnet rempli de cartes de visite -t'es d'accord, Claude...-, un vrai homme d'affaires se doit de remplir son Rolodex. Un petit tour au resto du coin et vous ferez connaissance avec d'autres courtiers, qui vous fourniront les derniers ragots de la corbeille. Faites attention, cependant, à ne pas trop les appeler, ni vous faire appeler, car la SEC veille et un délit d'initié est si vite arrivé. Quand vous aurez amassé quelque pécule, allez donc faire un tour au centre commercial où vous pourrez vous payer tout ce dont vous rêviez, grâce à votre carte Premier nouvellement acquise: une maison, une voiture, un



VOTRE BUREAU A WALL STREET

1 ■ Votre secrétaire peut prendre les appels, les filtrer ou vous les passer selon votre emploi du temps.
2 ■ Votre adjoint vous remplacera efficacement quand vous serez en déplacement ou au restaurant.
3 ■ Un avocat sera utile si la SEC vous crée des problèmes.
4 ■ Les comptables sont nécessaires à votre expansion et lors des contrôles de résultats.
5 ■ Les courtiers sont indispensables car sans eux, vous ne pourrez ni acheter ni vendre les actions.
6 ■ Les hommes de l'ombre s'infiltreront chez vos concurrents pour vous tenir au courant de leurs faits et gestes.
7 ■ Ce bouton vous permet de vous assoupir pendant quelques heures en attendant l'ouverture d'une place boursière.
8 ■ Ces gros yeux vous montrent votre l'état de fatigue. Veillez à ce qu'ils ne soient pas complètement fermés.
9 ■ Le jeu se déroule sur un an et le calendrier vous montre, évidemment, la date.
10 ■ Trois horloges vous indiqueront les heures locales de New York, Londres et Tokyo.
11 ■ Le téléwriter diffuse des milliards d'informations souvent sous forme de signes cabalistiques que seuls, les vrais courtiers sauront interpréter. Aucun intérêt.
12 ■ Si vous aimez travailler en musique, la radio sera une compagne bien agréable, d'autant plus que vous pouvez choisir la station.
13 ■ Quatre chaînes vous permettent de suivre l'actualité boursière. Utile pour prévoir le cours des valeurs.
14 ■ Votre ordinateur est indispensable pour donner les ordres de ventes et d'achat à vos courtiers.
15 ■ L'indispensable Rolodex de l'homme d'affaires avisé. Il vous suffit de sélectionner la fiche de la personne à contacter.
16 ■ Le journal est un autre moyen de prendre la température du marché.
17 ■ Le téléphone.
18 ■ Même si vous avez une vie trépidante, vous ne tiendrez pas sans vos huit heures de sommeil.
19 ■ Entre midi et deux, n'oubliez pas d'aller manger, vous ferez des rencontres intéressantes.
20 ■ C'est au centre commercial que vous pourrez vous offrir ces signes extérieurs de richesse qui prouveront votre réussite sociale.
21 ■ Discutez avec le marchand au kiosque, vous en retirerez toujours quelque chose.
22 ■ Normalement, cette icône n'apparaît pas puisqu'il s'agit de New York et que vous y êtes.
23 ■ Tokyo
24 ■ Londres
25 ■ Un Golden Boy digne de ce nom pratique évidemment le golf.
(Notons qu'en 1929, certaines options disparaissent)

RAG$ TO RICHES



Bien que votre mère soit un peu soupe-au-lait ("t'as mangé à midi?"), appelez-la souvent, elle vous donnera parfois des coups de pouce (100.000$ par ci, 200.000 par là, et sans intérêts en plus).

CURRENT INCOME AND EXPENSES

Cash on hand: $584500

Commodity	Shares	Avg Price	Mkt Price	Total
Bonds	0	$0	$400	$0
Chips	-100	$1603	$1574	$-157400
Gold	0	$0	$970	$0
Oil	1000	$272	$222	$222000
TOTAL	900			$64600

Staff	New York	Tokyo	London	Salary	Total
Secretary	1	0	0	$1000	$1000
Apprentice	1	0	0	$2000	$2000
Lawyer	0	0	0	$5000	$0
Accountant	1	0	0	$2500	$2500
Pit runner	2	0	0	$1500	$3000
Informant	0	0	0	$3000	$0
TOTAL	5	0	0		$8500

Total worth: $649100

C'est le seul écran de chiffres de Rags to Riches. Etonnant pour une simulation économique axée sur la haute finance.

tableau de Duschmock, une cravate de Truc-Muche... bref, des signes extérieurs de richesse. Mais le centre commercial vous tendra également les bras si vous voulez changer de bureau ou vous payer des filiales anglaises ou japonaises. Et là, ça devient compliqué car si, grâce aux décalages horaires, les filiales vous permettent de continuer à travailler quand Wall Street est fermé, votre organisme de simple humain aura bien du mal à suivre... Votre état de fatigue compte en effet, et si vous ne dormez pas régulièrement et suffisamment, vous vous surprendrez à vous assoupir en plein milieu d'une conversation téléphonique... Cela va sans dire, ça fait plutôt mauvais genre, surtout si votre interlocuteur est votre maman... Voilà en gros, pour l'essentiel du jeu. Il y aurait tant de choses à dire encore mais bon, le manuel fait 50 pages et je n'en ai pas autant. D'autant plus qu'il me faut encore vous parler de la réalisation de jeu. Celle-ci est d'ailleurs honnête. Les graphismes en SVGA sont bien, bien que l'on se demande si le SVGA était vraiment indispensable et, une fois n'est pas coutume, les multiples écrans sont relativement beaux sans être "top". Mais ce qui fait la force de Rags, c'est l'environnement sonore: de nombreux bruitages et musiques vous plongeront définitivement dans l'ambiance, de la sonnerie de téléphone à la radio, en passant par le ronflement quand vous dormez... C'est d'autant mieux que rien n'est "crispant", c'est discret, sobre... bien quoi! Rags se joue bien évidemment à la souris et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai.

INTÉRESSANT MAIS UN PEU TROP SIMPLE

Si Rags est un bon jeu, j'avoue avoir été un peu déçue. Comme je le disais au début, il est un peu trop simple dans son concept, on achète, on vend. Le fait que ce soit des valeurs boursières n'est qu'un "prétexte", c'aurait pu être des chou-fleurs ou des fers à repasser... Je ne vais pas vous raconter ma vie mais ayant suivi des études commerciales, j'aurais aimé pouvoir réaliser des opérations un peu plus complexes, style OPA... ou même pouvoir vraiment gérer la société. Eh bien non, d'un point de vue purement "comptable", des jeux comme Railroad Tycoon ou A-Train sont beaucoup plus sophistiqués. Dans Rags, on doit juste veiller à au moins équilibrer la balance, à l'instar d'un simple commerçant. Et à part les liquidités consacrées aux opérations, les seules "charges" sont salariales. Pour un jeu ayant trait à la finance, c'est un peu juste...

CALOR

Même si le scénario "actuel" est plus intéressant, les écrans 1920 sont certainement les plus réussis et ne manquent pas de charme.





C'est devant un bon plat et une bonne cuvée que l'on se fait les amis les plus utiles. Mais soyez discret car la SEC veille.

EDITEUR : INTERPLAY
SUR PC

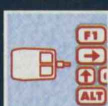

SIMULATION-STRATEGIE


NOTICE VO : 14


15 MO


640 KO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	12
ERGONOMIE	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	13

74%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- □ SOUND SOURCE
- □ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA □
- VGA ■
- SVGA ■

TESTÉ SUR DX2 MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

ATARI, AMIGA, Compatibles PC



549 R.N 59680 Cerfontaine

ATARI

DISQUETTE ST 017
COURS D'ASSEMBLEUR : indispensable pour les débutants en assembleur. Première disquette d'une série de cours d'assembleur, entièrement rédigés en Français.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très interessant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : un utilitaire en accessoires qui vous aide à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Avec cet utilitaire les fautes ne sont plus permises.

DISQUETTE ST 525
SAGROTAN v4.21b : le toute dernière version de ce fabuleux antivirus, entièrement en Français.

DISQUETTE ST 544
L.C.K. : logiciel de création de loader qui permet de réaliser sans aucune connaissances en programmation, des fichiers exécutables intégrant musique, scrolling, images, sprites et animations. Un excellent logiciel pour créer vos intros. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 563
EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres. Vous êtes aux commandes d'un petit avion et devez abattre tout ce que vous trouvez sur votre passage. Un must à posséder absolument.

DISQUETTE ST 577
JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. Certaines options de ce programme vous suprendront, telles la projection d'un bloc sur une figure géométrique, multiples déformations possibles, etc... Certains logiciel commerciaux feraient bien de prendre exemple sur ce must du Domaine Public. Entièrement en Français.

DISQUETTE ST 585
BOOTBLOCK : un petit utilitaire bien pratique, qui permet d'installer un boot personnalisé et antivirus au démarrage de vos disquettes. Une excellente réalisation.

DISQUETTE ST 589
OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes bénéficiant de graphismes, d'animations et de musiques hors du commun pour un logiciel en Shareware. Ce logiciel surpasse largement certains jeux commerciaux.

DISQUETTE ST 592
LOBOTOMY INVADERS : voilà un jeu spécialement conçu pour les STE. Une adaptation du célèbre jeu Space Invaders, mais avec de nettes améliorations. Absolument délirant. Fonctionne unique sur STE équipés d'au moins un méga de mémoire.

DISQUETTE ST 593
PILE UP : une bonne adaptation de Tétris. Exactement le mme type de jeu, mis à part que celui ci coûte beaucoup moins cher.

DISQUETTE ST 594
SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles dont l'action se déroule dans un château. A vous d'en déjouer les multiples pièges plus diaboliques les un que les autres.

AMIGA

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant.

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE AM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent.

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v1.0 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser.

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER ; surperbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrassant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, fourni avec un éditeur de tableaux. Un must.

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT :un excellent jeu d'avenrure action à possèder absolument.

DISQUETTE AM 640 ###
VIRUS CHECKER v6.2 : la dernière version de ce très bon antivirus, à l'heure où nous écrivons ces lignes.

DISQUETTE AM 641 ###
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus.

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais.

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur.

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc...

DISQUETTE AM 645
GIGER TETRIS : une excellente adaptation ddu célèbre Tétris. Attention celui-ci ne fonctionne que sur A1220 et A4000.

DISQUETTE AM 646
SPACE INVADERS : collection de jeux de tir. Attention ça ne fonctionne pas sur les machines équipées du Kickstart 1.3.

Comp. PC

DISQUETTE PC 034
FAMILY TREE ETC : Logiciel de généalogie très complet, en Français et accompagné d'une documentation importante et claire.

DISQUETTE PC 062
GENEALOGIE 3.40 : un remarquable logiciel de généalogie qui vous permettra une bonne gestion de votre arbre. Ce logiciel a l'avantage d'être complètement en Français. A ne manquer sous aucun prétexte.

DISQUETTE PC 090
MEMO COMPTES : programme de gestion de budget familial, simple et efficace. Ce logiciel ne necessite aucune connaissance en informatique si ce n'est d'allumer votre ordinateur. Logiciel en Francais.

DISQUETTE PC 112
LEO : logiciel éducatif qui permettra à vos enfants d'apprendre ou de réviser leurs tables de multiplication. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 116
SPIROIDE : voila un jeu franchement superbe à mi-chemin entre le jeu de l'oie et le Trivial Pursuit. Entièrement en Français, ce qui ne gâche rien. Un Must.

DISQUETTE PC 148
MICRO GRILLE 2 : logiciel qui vous permettra de créer et résoudre des problèmes de mots croisés. Une excellente réalisation entièrement en Français.

DISQUETTE PC 388
LE PENDU : une excellente version VGA du célèbre jeu du pendu, réalisée par un de nos fidèles collaborateurs. Logiciel Français.

DISQUETTE PC 421
FRANCE : c'est un programme de géographie française pouvant servir aux élèves d'écoles primaires CM1 ou CM2, mais aussi aux collégiens 6ème et 5ème. Supporte la souris. EGA ou VGA

DISQUETTE PC 423
WUNDER BOOK v1.0 : ce jeu éducatif apprend aux enfants de 3 à 10 ans à reconnaître les formes et les mots et à associer le nom d'un objet à sa représentation. Les jeux avec les mots sont en quatres langues, dont le français. EGA ou VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS Version 3.20 : On l'annonce déjà comme le meilleur des logiciels éducatifs en Shareware, d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Ainsi il réagira à votre travail suivant vos erreurs. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 458
RAPHAEL : logiciel de dessin écrit en Turbo Pascal, offrant des options très pratiques qui permettent de réaliser des animations du style dessin animé. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 463
DOMUS : logiciel d'aide à la gestion de budget familial, pratique et simple d'emploi ce logiciel malgré son jeune âge a déjà fait l'objet de plusieurs articles dans la presse informatique. Notre avis : Une excellente réalisation Française... Comme c'est facile de travailler avec un logiciel rédigé dans sa langue maternelle...

DISQUETTE PC 605
OXYD : un excellent jeu de réflexion entièrement en Français, dans lequel vous pourrez découvrir les 10 premiers niveaux, mais pour accèder aux 190 niveaux suivants vous devrez acheter le livre d'Oxyd auprès de IFA, au prix de 199 Frs. Fonctionne en EGA, HGC et VGA mais nécessite 600 Ko de mémoire libre.

Et des milliers d'autres logiciels sur catalogue...

6 disquettes commandées
=
la 7ème gratuite

Si votre commande dépasse 300 Frs, vous recevrez en cadeau le T-Shirt du club IFA.

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :
....
....
....

Disquettes Domaine Public Atari ST et Comp. PC : 33 Frs pièce
Disquettes Domaine Public Amiga : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande

Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

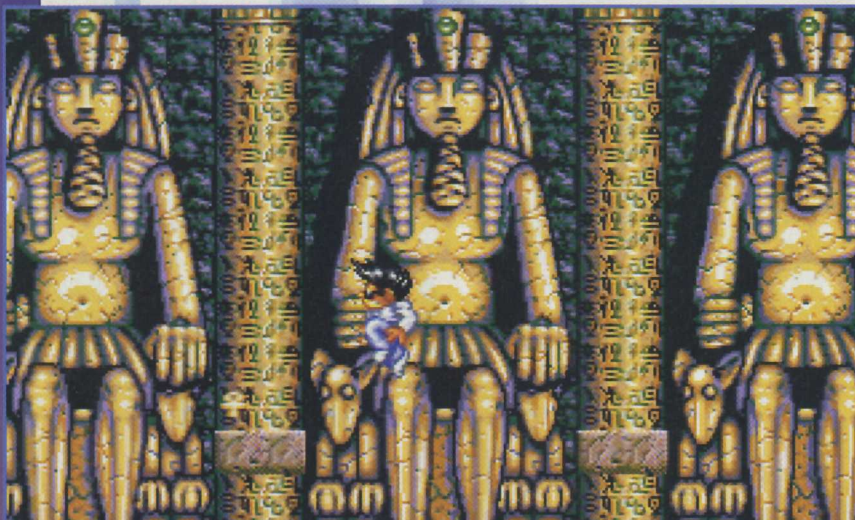
O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

JOY/JUIL

YO! JO





Je vous le donne en mille : Joe se promène du côté de l'Egypte. Entre les momies, les sarcophages piégés, les grues (NDLR : c'est reparti avec les grues, Lord Casque Noir a encore klonké) (NDLR2 : seuls les vrais fans de Lord Casque Noir comprendront), les croiseurs de l'Empire, la mob de Moktar et les tas de sable enragés, notre petit héros va avoir bien du mal à se sortir de ce mauvais film (NDLR3 : un film de grue ?).

Dans les niveaux Bonus, Joe grimpe sur son piaf préféré pour récolter un maximum de vie. Mais gare car l'ennemi est plus présent que jamais et votre tir plutôt minable risque de ne pas être à la hauteur.



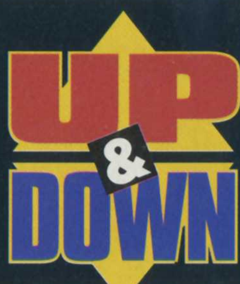
Si le doux nom d'Hudson Soft ne vous dit rien, c'est que vous n'avez jamais touché à une console de votre vie. Leader incontesté du jeu de plate-forme, créateur de la console Nec et des cartouches RAM au format carte de crédit, cette société nippone s'attaque, pour la troisième fois de son histoire, au marché de la micro informatique.

Cette fois-ci, vous allez devoir traîner vos guêtres dans des niveaux si grands que vous allez-vous y perdre. Votre mission? Venir à bout d'une équipe de cinq malfaiteurs et récupérer la totalité de leur butin. Les membres de cette bande fort bien organisée se sont réfugiés aux quatre coins du globe, dans des demeures aux décors pittoresques. Mais ne vous y fiez pas, celles-ci sont de véritables coffres-forts jalousement gardés par des équipes de commandos surentraînés.

LES NIPPONS ATTAQUENT

Avant toute chose, il n'y a rien! Ce n'est pas ce que je voulais vous dire mais en écrivant "avant toute chose", je viens de me rendre compte que j'ai drôlement bien fait de n'avoir rien mis avant puisque c'est justement, comme son sens l'indique, ce qui doit se trouver devant tout le reste.... et puis après tout... c'est le contraire. Avouez que c'est troublant; "après tout" se trouve devant ce que je suis en train d'écrire alors qu'il devrait être à la fin. C'est parfaitement illogique Capitaine. Mais revenons plutôt à nos moutons et laissons de côté ce débat sans queue ni tête. Tiens? Comment un débat peut-il ne jamais débuter et ne jamais finir? Ça n'a aucun sens! Alors là, je vous pose une question: dans quel sens doit-on lire la phrase précédente puisqu'elle n'en a aucun? C'est à n'en plus finir... OOpps! Et Yo! Joe! dans tout ça?

Un fois n'est pas coutume, Yo! Joe! offre la possibilité de jouer à deux simultanément, un joueur dirigeant Joe et l'autre Nat. Autant vous dire tout de suite que si l'idée est excellente, le pauvre Amiga (le 1200 mis à part) ne parvient pas à maintenir la bonne fluidité de l'animation. Mais qu'importe, le plaisir de jouer reste intact et c'est l'essentiel! Au cas ou vos meilleurs amis ne veulent pas jouer avec vous (méfiez-vous de vos amis, même des meilleurs, on n'est jamais trop prudent. Qui vous dit que les personnes que vous fréquentez régulièrement ne sont pas des Mesrine en puissance ou des futurs Le Pen.



▲ Spécialiste incontesté du jeu de plate-forme, Hudson Soft nous prouve aujourd'hui encore que l'on n'est pas premier par hasard.

▲ La ingrédients de la réussite: un scrolling parfait, des décors variés, une musique sympathique et la possibilité de jouer à deux simultanément

▲ Si je vous dis que les niveaux sont immenses, ça ne vous dit pas grand-chose. Je vous ai donc préparé un "petit" montage... qu'est ce que je suis cool comme mec.

▼ Pas d'innovation majeure

▼ A part ça, pas grand-chose! Ah si, le temps est pourri aujourd'hui!

▼ On ne prévoit pas d'amélioration pour demain.

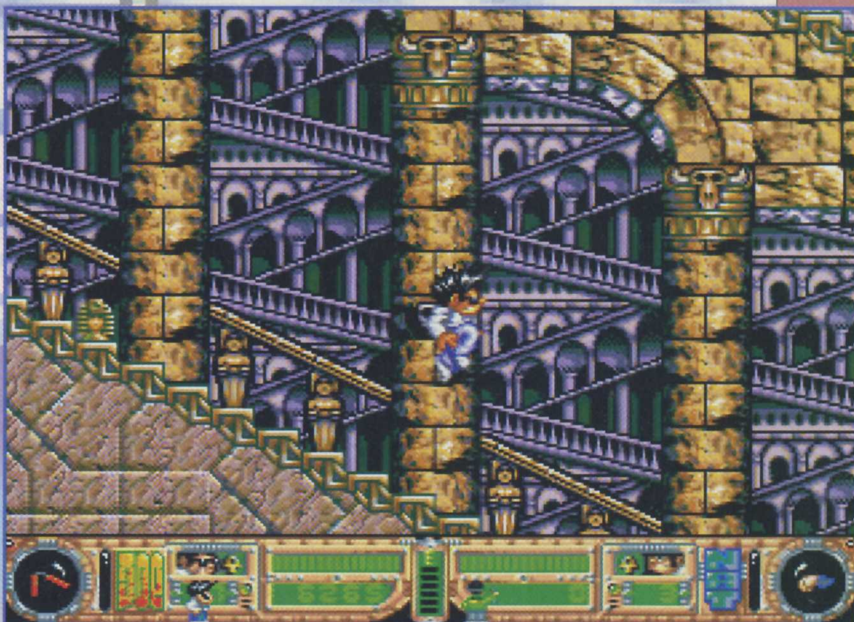
▼ Ni pour après-demain...



Qui vous dit qu'ils ne veulent pas jouer parce qu'ils sont en train d'organiser le meutre de Mitterrand? Hein? Et oui, il faut vous rendre à l'évidence, vous jouez seul et ce n'est pas normal. Alors un bon conseil: balancez aux flics les noms de vos potes qui ne veulent pas jouer avec vous! Pour connaître la liste du commissariat le plus proche de votre domicile, consultez le 3615 Joystick!), il est possible d'intervertir Joe et Nat ou Nat et Joe, c'est comme vous voulez.

UN PROGRAMME RICHE

Au départ de votre quête, les affrontements se feront aux corps à corps. Tradition japonaise oblige, nos héros sont, en vérité, de redoutables Ninjas habilement dissimulés derrière une apparence attendrissante. Ils manient le Nunchaku, les Shurikens et autres Coktail Molotov les doigts dans le zen, s'agrippent aux plates-formes comme de petits singes et rampent comme des limaces. Nous voilà donc en face d'un jeu de plate-forme à l'allure d'une Beat'em up.



Les glissades sont très spectaculaires. Le scrolling défile à une vitesse impressionnante, à tel point qu'il devient impossible d'éviter toute sorte d'ennemis.

LES MECHANTS

"Ces deux gosses puent la mort à quinze kilomètres à la ronde. Je m'occuperai personnellement de les transformer en deux morceaux de viande que je servirai à mes invités."





"Comme ils sont mignons ! Je les aime beaucoup et je suis bien décidé à les aider. Mais je doute fort qu'ils puissent sortir vivants des 18 pièces de mon monastère pourri."



"Il me faut plus d'informations sur ces deux jeunes morveux. Mon ordinateur a d'ores et déjà fabriqué quelques robots très spéciaux pour me défendre contre ces canailles."

"Je n'aime pas trop ces gamins. Aussi j'ose espérer qu'ils se perdront à jamais dans mon labyrinthe infernal. Je ne vais quand même pas me laisser emmerder par deux abrutis !"





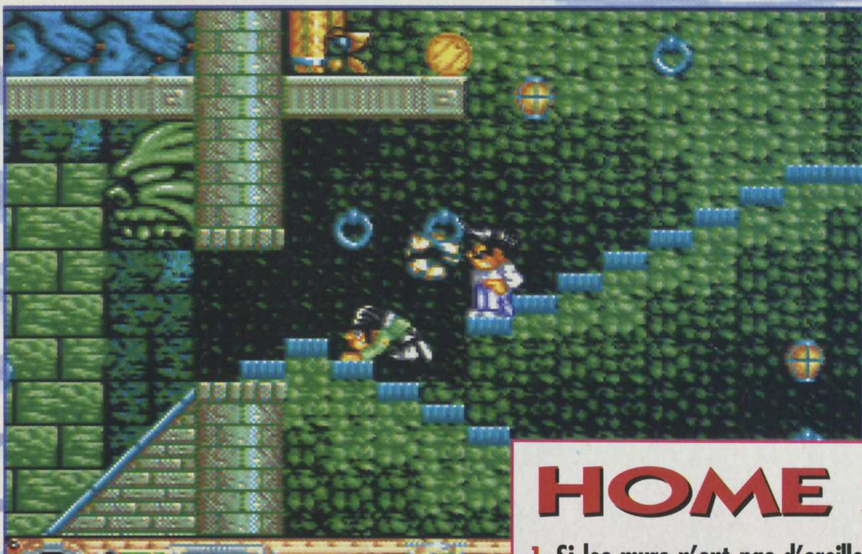
"Laissez-les moi, je n'en ferai qu'une bouchée ! Je veux les éliminer de mes propres mains. Je veux que leur sang gicle sur ma figure et que les chauves-souris bouffent tous les restes."

Les armes que l'on peut ramasser sont de deux types: celles que l'on garde une bonne fois pour toutes (bare à mine, Nunchak...) et celles que l'on balance sur l'adversaire (Coktails Molotov, Shurikens...). De plus, vous pouvez remonter votre niveau d'énergie et gagner quelques vies supplémentaires en récoltant des croix magiques, sans parler des milliards de bonus cachés dans les pierres ou dans les coffres. Mais croyez-moi, tout cela n'est pas de trop tant les adversaires sont forts et nombreux (voire fort nombreux!) A ce propos, Yo! Joe! se caractérise par une difficulté très progressive et la "précision" de la programmation. Entendez par là que lorsque vous perdez, c'est votre faute et non celle du programme, comme c'est trop souvent le cas dans ce type de réalisation. Nul doute que le savoir-faire Japonais en la matière y est pour quelque chose.

Malgré quelques ralentissements rarissimes de l'animation devant le nombre important de sprites à l'écran, le scrolling multidirectionnelle est une petite

SUITE

YO ! JOE ! (SUITE)



Il ne faut pas hésiter à ramper pour atteindre quelques vies supplémentaires. Ce genre de cadeau n'est pas rare mais les plates-formes sur lesquelles ils se trouvent sont difficiles d'accès. Cela se joue bien souvent au pixel près...





merveille. Rien à dire non plus en ce qui concerne la jouabilité. Les personnages répondent aux doigts et à l'oeil et la décomposition de leurs mouvements est irréprochable. Les musiques qui vous accompagnent tout au long de l'aventure peuvent être inhibées sur demande, seuls, les bruitages se feront alors entendre, et vous pourrez faire le plein de bonus à chaque fin de stage à l'aide d'un niveau "spécial bonus".
Hudson soft nous offre donc, une fois de plus, un jeu plein de surprises et d'action dont on n'est pas près de se lasser. Génial!

LORD CASQUE NOIR

EDITEUR : HUDSON SOFT

SUR AMIGA



PLATE-FORME



NOTICE VO



1 MO



2 DISQUETTES



2 JOUEURS



JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	15
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

87%

HOME SWEET HOME

1. Si les murs n'ont pas d'oreilles, les pierres renferment souvent de sacrés trésors. En cassant ces dernières, à l'aide du poing ou d'une arme, vous pourrez voir jaillir une myriade d'objets précieux qu'il faut vous empresser de ramasser.

2. Le nunchaku est un moyen radical pour détruire comme il se doit ses pires ennemis. La puissance de son impact n'est pas optimum mais il est extrêmement maniable. Ainsi, vous n'aurez pas besoin de le lâcher pour continuer à grimper sur les plates-formes.

3. La barre à mine est de loin l'arme la plus efficace. Dans la grande majorité des cas, il suffit d'un seul coup pour tuer l'antagoniste. Malheureusement, son poids et sa grande taille pénalise le déplacement du personnage, celui-ci doit donc la ranger dès qu'il veut franchir un obstacle ou grimper sur une plate-forme.

4. Massacre à la tronçonneuse. Oui, mais à condition d'avoir de l'essence. Equipé de cet objet, vous pouvez tourner sur vous-même et détruire tout ce que vous effleurez. Mais avec de l'essence, c'est mieux. Une pression sur le bouton Fire et c'est un vrai carnage dans le camp adverse.

5. Les cocktails Molotov sont très efficaces contre les rats et autres tonneaux inaccessibles parce que trop bas. Une petite bouteille explosive et hop, le tour est joué. Le liquide se répand sur le sol et les flammes jaillissent comme par enchantement. En contrepartie, le tir est affreusement imprécis.

6. Les shurikens sont efficaces mais peu nombreux. Bien entendu, il est impossible de les récupérer après les avoir lancés... Il faut donc être raisonnable et les garder en cas de coup dur. On peut les lancer alors que l'on est en l'air, ce qui n'est pas le cas des autres objets.

7. Un simple coup de latte suffit à faire sauter la serrure de ces vieux coffres. Les joyaux qu'ils renferment ne font que rapporter moult points supplémentaires mais quoi de plus motivant que de récolter quelques diamants ? Certains d'entre eux renferment également des vies supplémentaires mais c'est nettement plus rare.

8. Cette grande maison ne comporte que deux salles de bains vétustes. À croire que ses habitants ne sentent pas vraiment la rose. Bref, vous vous en foutez royalement et profitez de leur absence pour prendre une douche bien méritée. L'eau magique qui en sort vous redonne force et vigueur. À fréquenter sans aucune modération.

9. Le premier Boss de milieu de stage tape le sol avec ses pieds. Vous devez lui exploser la tronche avant que tout ne finisse par s'écrouler. Un conseil, il ne supporte pas très bien les coups de barre à mine et les cocktails Molotov.

10. Les petites croix contiennent des vitamines à la pelle. C'est indispensable pour rester en forme. Les programmeurs d'Hudson Soft ont eu l'intelligence d'en placer pas mal après chaque passage difficile. En revanche, vous obtiendrez des vies supplémentaires grâce aux grandes croix. Il n'est pas rare de se retrouver avec plus d'une dizaine de vies, mais il est tout aussi fréquent de les paumer en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire.

11. Le Boss de fin de niveau se trouve au dernier étage de cet immense manoir. Il disparaît sans cesse pour réapparaître derrière vous. Pour en venir à bout, vous devez vous placer au pied d'une colonne et attendre patiemment qu'il s'y pointe. À partir de là, il essaiera de vous atteindre sans succès et vous pourrez lui décalquer la tête à loisir.



TEST ST

THE CHAO

Les jeux sur Atari se font de plus en plus rares, alors, quand on en a un, on ne le lâche plus, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'un soft de chez Renegade, équipe bien connue pour la qualité de ses produits. Et puis, ce n'est pas tous les jours qu'un programme vous propose de jouer à deux simultanément.

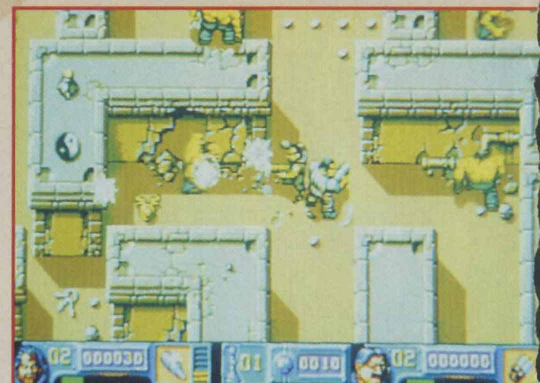
Chaos Engine, c'est le nom d'une machine à remonter le temps et l'espace. Vous devez la retrouver, elle et son inventeur, le Baron Fortesque, et les détruire à jamais... Bonne chance!



Vous trouverez dans chaque tableau des sortes de poteaux, appelés aussi "noeuds". La destruction de l'intégralité des noeuds ouvre la sortie vers le niveau suivant.

UN EQUIPEMENT DE LA MORT

The Chaos Engine, c'est avant tout six personnages aux caractéristiques différentes (la disquette "Roteur Fou" est en option). Que vous décidiez de jouer seul ou à deux, il y a toujours deux personnages à l'écran, l'un étant, si tel est le cas, dirigé par l'ordinateur. Il s'agit donc de choisir, dès le départ, les deux combattants les plus complémentaires, capables, selon vous, de mener à bien la mission. Pour ce faire, l'ordinateur vous dévoile un écran indiquant avec précision les paramètres de chaque homme (résistance, intelligence, puissance...) ainsi que le type d'arme qu'il emploie. De même, et en fonction de ses capacités, il peut emporter plus ou moins de "pouvoirs spéciaux" qui ne sont, ni plus ni moins, que de simples coktails Molotov ou de la dynamite... Contrairement aux armes classiques, ces pouvoirs ne sont pas illimités, il faudra donc en ramasser le plus possible ou en acheter grâce à l'écran "Equipement des personnages", accessible tous les deux sous-niveaux. Mais pour acheter, il faut de l'argent me direz-vous! Bon sang, mais c'est bien sûr, vous répondrai-je! Qu'à cela ne tienne, les niveaux sont truffés de pièces et il s'agit d'en ramasser un maximum, d'autant plus que le deuxième personnage ne se prive pas pour le faire à votre place (surtout lorsque vous jouez avec un pote. Si cela venait à prendre des proportions trop inégales, n'hésitez pas à lui péter la tronche pour qu'il vous lâche une bonne fois pour toutes; si ce n'est pas un vrai copain, cassez lui le bras. Quoique si vous foutez un coup de boule à votre meilleur pote, il devient instantanément beaucoup moins pote qu'avant, forcément, plus rien ne vous empêche alors de lui niquer aussi les bras!).







Chaos Engine ne compte pas moins de vingt-cinq armes. Du simple fusil, à la méga-bombe éliminant tous les adversaires à l'écran, vous n'aurez que l'embarras du choix!

UP & DOWN

▲ Que ce soit tant au niveau des sprites qu'à celui des décors, les graphismes exploitent au mieux l'Atari
▲ Il est indéniable que la possibilité de jouer à deux renforce grandement l'intérêt du soft
▲ Les tableaux sont grands et extrêmement variés. Ainsi, il n'est pas rare d'avoir plus d'un style de graphisme dans le même niveau
▼ Les fabuleuses musiques évoluant au rythme de l'action de la version Amiga ont été purement et simplement éliminées sur le ST. Idem en ce qui concerne les digitalisations vocales!
▼ Un scrolling très légèrement saccadé.

OS ENGINE



LE GENTLEMAN

La belle gueule du groupe. Il fume la pipe sans arrêt et tue ses ennemis aussi facilement qu'il tombe les femmes. Sa résistance fait plutôt pitié mais il rétablit l'équilibre grâce à sa redoutable intelligence. Son arme? Un pistolet lance-flamme (pour allumer sa pipe). Sa particularité? Il tire deux fois de suite (le pistolet). Il emporte toujours avec lui une carte des lieux et peut porter trois objets supplémentaires. C'est l'idole de Super Durand qui tente, par tous les moyens, de lui ressembler... mais en vain.



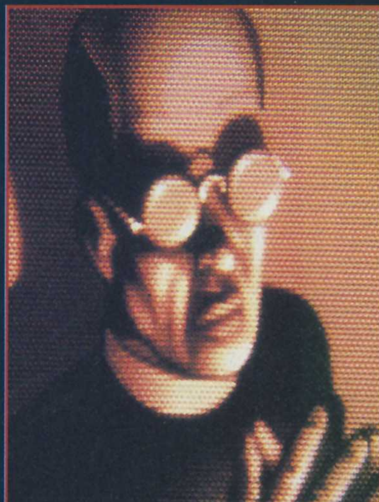
LE BRIGAND

Une fripouille de première ce gars là. Ses méthodes sont barbares et sa réputation de coupeur de gorges n'est plus à faire. Il n'aime rien et son seul copain reste le fusil à canon scié qu'il garde tout le temps près de lui. Ses facultés physique et mentale sont assez moyennes dans l'ensemble, mais le quadruple tir de sa pétodière le rend tout de suite plus convaincant. Il manie également le coktail Molotov et les salves de projectiles.



LE MERCENAIRE

Ce type là est légèrement frappé, il suffit d'ailleurs de voir sa tronche pour s'en rendre compte. Il n'a pas vraiment de point fort ni de point faible; pour tout vous dire, il ressemble pas mal à son collègue le Brigand. Il paraîtrait d'ailleurs qu'ils se fréquentent régulièrement... Enfin, vous voyez ce que je veux dire.. Il est équipé d'une mitrailleuse Gatling avec laquelle il arrose tout ce qu'il trouve, mais aussi de mines et de bombes.



LE PRETRE

En voilà un qui ne paraît pas très catholique. Tel Senna dans sa Mc Laren (??), il est persuadé d'avoir Dieu à ses côtés. Mais sa nature perverse et sanguinaire ne l'empêche absolument pas de transgresser les paroles de son idole. Qu'importe, il a l'autoconfesse, une arme redoutable dont il a le secret. Sa grande ruse et sa rapidité le sortent des situations délicates. Il emporte toujours une carte, une trousse de secours et son pétard avec lui.



L'ETRANGLEUR

Un être dénué de toute forme d'intelligence et qui ressemble plus à un mammouth qu'à autre chose. Ce tas de muscles, prêt à tout, est un puissant combattant qui, lorsqu'il a compris la mission, ne revient jamais les mains propres. Il ne peut pas blairer les viets mais est incapable de nous expliquer pourquoi, la seule réponse obtenue étant: "Ouuuaahhhrg!". Il ne fait confiance à personne, mis à part le Destructeur, son pote de toujours.



LE DESTRUCTEUR

Cette homme est un bulldozer lobotomisé. En contrepartie, c'est de loin le plus fort de toute l'équipe (après Super Durand), ce qui lui permet d'emporter avec lui une arme de plus de cinquante huit mille grammes, soit cinquante huit tonnes selon lui. Toujours est-il que mieux vaut être avec que contre. Rien ne résiste au quadruple tir de son canon ou à ses bâtons de dynamite. A ce propos, il ne peut porter plus d'un objet à la fois.



LE ROTEUR FOU

On l'appelle aussi le nettoyeur. Là où il passe, l'adversaire trépasse. Son air intelligent en impressionne plus d'un et nul ne résiste à son haleine fétide: un savant mélange d'ail et de pinard. Son arme secrète est dévastatrice. Un bon vieux rot des familles, et l'ennemi s'écroule secoué de convulsions, puis il devient vert, appelle ses parents, et sombre dans le plus complet délire, avant de mourir asphyxié et nain. C'est horrible!

LES SEPT MERCENAIRES

THE CHAOS ENGINE





L'écran de sélection des personnages est vraiment splendide. Les couleurs pètent de partout et les tronches de nos six repris de justice sont très expressives. Les jauges, en haut et à gauche, vous renseignent sur les compétences de chacun.

UN RAMBO INTELLIGENT

Certes, l'intégration de la notion d'argent dans ce type de programme n'est pas vraiment une nouveauté; la véritable innovation c'est l'intelligence dont fait preuve l'ordinateur. Le héros qu'il contrôle ne se contente pas de vous suivre bêtement mais réagit exactement comme le ferait tout être humain (sauf Seb peut-être). Il ramasse les objets gisant sur le sol (clés pour ouvrir les portes, bonus, armes...), part explorer les alentours et s'occupe de dilapider les antagonistes. C'est vraiment génial.

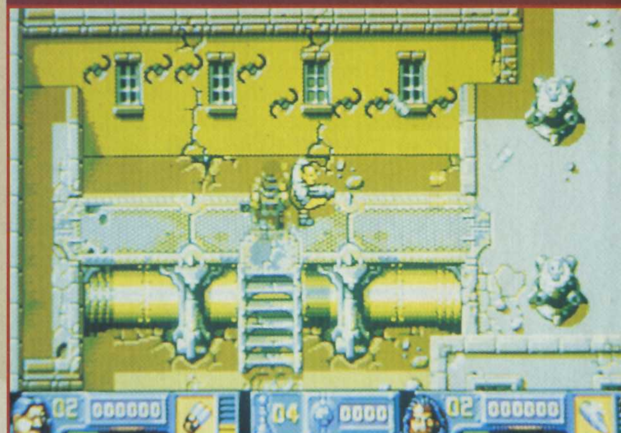
Chaos Engine se déroule dans quatre mondes, divisés eux-mêmes en quatre stages. Mais les Bitmap Brothers ne font pas les choses à moitié et chaque sous-niveau comprend plusieurs styles de graphismes. Il faut dire que chaque stage est immense et qu'il aurait été difficile de faire autrement.

Qu'il s'agisse des décors ou des sprites, les graphismes sont vraiment réussis. Il suffit de voir une explosion pour apprécier le travail accompli. Le tout est agrémenté d'un scrolling sympathique et d'une animation à toute épreuve.

Malheureusement, il subsiste un défaut et de taille: l'absence totale de musique pendant le jeu. Lorsque l'on sait que c'est l'un des principaux atouts de la version Amiga (la musique évoluant au rythme de l'action), c'est vraiment décevant. Idem pour les bruitages. Les voix digitalisées ont purement et simplement disparu et seul, quelques bruits, viennent rythmer l'action. Malgré tout, Chaos Engine reste un superbe programme qui enchantera tous les maniaques du ST, et Dieu sait s'il y en a...

LORD CASQUE NOIR

"Ouais, tu m'prends la tête! T'arrêtes pas d'descendre et d'monter. J'vais finir par gerber mon gars...". "Tais-toi et gerbe bâtard, fils de vache, résidu de yaourt. Que les moustiques t'attaquent par patrouilles entières et que les crapauds te bouffent le bide, Enflure!"."Oh pas cool!"



EDITEUR : RENEGADE

SUR ST


ARCADE


NOTICE VF: 18


512 KO


2 DISQUETTES


2 JOUEURS


JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	11
MUSIQUE	10
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

85%



De superbes graphismes, un bon scrolling, bien que légèrement saccadé, une animation des sprites quasi-parfaite, la nouvelle production de Renegade exploite bien les capacités graphiques du ST. Seule, la maniabilité souffre de quelques petits défauts.

TEST PC

ANTILLES
FLIGHT SIMULATOR



Même si Flight Simulator reste, pour la plupart, la référence en matière de simulateur de vol, il faut bien convenir qu'il n'a pas toujours su se mettre au goût du jour. Heureusement, Avec ce scénary disk, vous allez pouvoir bénéficier d'un atout de taille: la radio. Je ne parle pas ici de radio qui "parle" tant bien que mal avec la voix de Oliver Hardy, mais d'une belle et bonne radio en fichier .VOC s'exprimant en français, pour les messages courant, et en français et en anglais pour L'Atis.

Eh oui, ce disque Antille permet enfin de voler accompagné de dizaines de messages cohérents qui prennent le pilote en main, depuis le taxiway jusqu'a l'atterrissage. Le logiciel, qui se situe au Antilles, permet, afin de profiter du guidage radio, de voler selon 5 scénarii prédéfinis: De St Barthélémy a Antigua ou encore de Fort de France à Point a Pitre et autres Anguilla. Bref, 6 îles des Caraïbes à portée d'ailes. Bien entendu, le son excepté, il s'agit d'un data disk comme un autre et vous pourrez voler où bon vous semble. En prime, 4 appareils nouveaux sont disponibles dont un Cessna Citation 500 (a réaction), et un superbeTrislander (Tri-moteur). Chaque aventure démarre sur le parking, moteur arrêté. Après avoir mis la radio sur la fréquence locale, on entend l'opérateur ou l'opératrice s'exprimer en Français: "Romeo X-Ray bonjour, 2171 au transpondeur, je vous rappel pour mise en route". On règle donc le transpondeur, on démarre et c'est reparti: "2171 rouler jusqu'au point d'arrêt"; "vous laisserez décoller un 767"; "Pour information, contactez l'Atis au 128.6". A l'Atis, la météo est donnée en Français et en anglais. Les voix, d'excellente qualité, rappellent bien l'ambiance a bord, d'autant qu'un traitement effectué en studio donne aux message un "grain" Talky-Walky très agréable (en fait, dans une véritable cabine, on entend beaucoup moins bien !). Une fois en l'air, on intercepte parfois des messages destinés à d'autres appareils et ,comble du luxe, un "toussotement" a été rajouté au démarrage des avions afin de parfaire le réalisme. En approche, même souçi du détail et l'on doit parfois passer en mode ADF (Automatic Direction Finder) afin de suivre les instructions. Celles-ci, parfois ésotériques car conformes aux messages radio réels, sont heureusement expliquées dans la documentation. Bon, le temps de vous dire que tout cela est fabuleux et je vous laisse; l'opérateur a promis de me rappeler a 10 milles de la piste, ça ne devrait pas tarder et comme on m'attend à "Anse Coulœuvre" pour le punch.

Pour profiter du logiciel, il faut, outre FS4 bien entendu, posséder Aircraft and Scenery Designer, Sound, Graphics and Aircraft Upgrade et Aircraft And Adventure Factory.

Moulinex "Michael Lima X-Ray"


DATA DISK

BETA VERSION

11 MO

2 MO

1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER



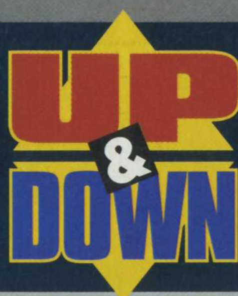
- ■ S.BLASTER
- □ S.BLASTER PRO
- □ AD LIB
- □ ROLAND MT 32
- □ SOUND SOURCE
- ■ COVOX
- □ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ■

EDITEUR : NEOCOM
SUR PC

GRAPHISME	14
BRUITAGE	17
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

82%
DATA DISK

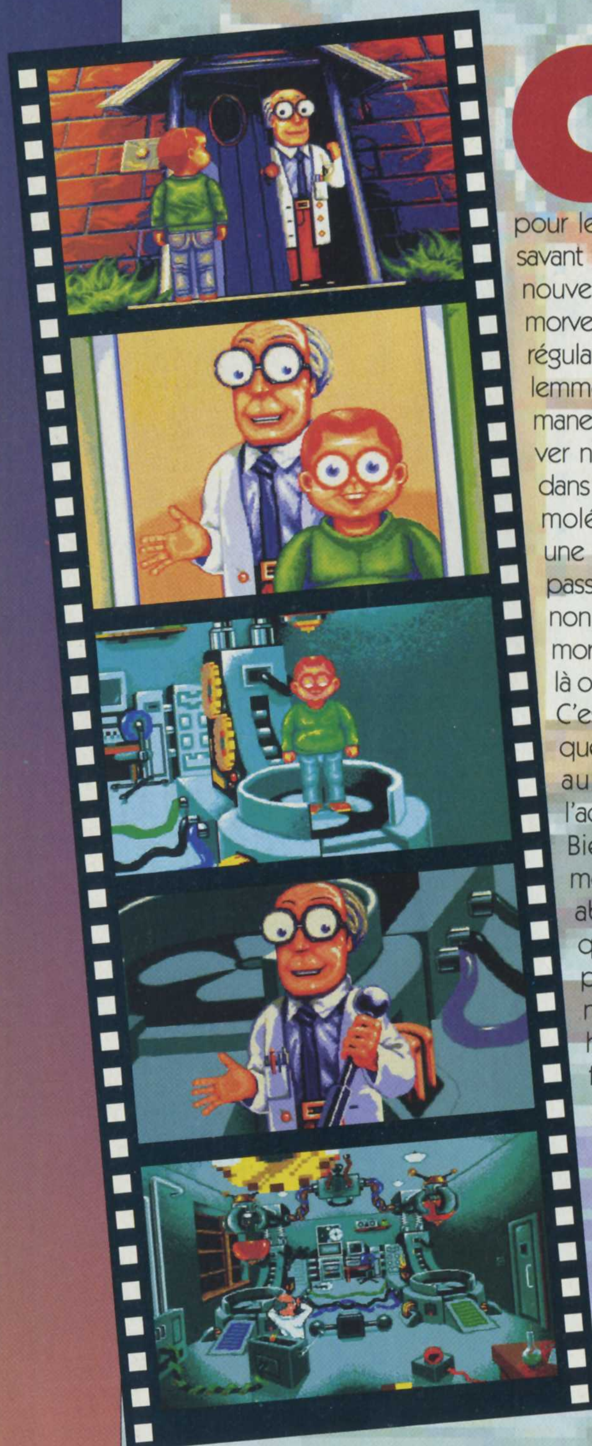


- ▲ Il est très agréable de voler avec la véritable ambiance de la radio de bord.
- ▲ Le territoire couvert, constitué de nombreuses îles, colle bien à l'état d'esprit du logiciel.
- ▲ Les nouveaux appareils proposés sont superbes.
- ▼ Le système d'installation est étrange.

TEST AMIGA

MORPH





Ce cher professeur Krakenpot's, réputé pour ses expériences plus folles les unes que les autres, vient encore de faire parler de lui. Alors que le jeune Rolph Morris (Morph pour les intimes) lui rend une petite visite, le savant fou lui propose d'expérimenter sa toute nouvelle machine de téléportation. Le jeune morveux insouciant prend alors place sous le régulateur à boule et Krakenpot's actionne violemment la grosse, que dis-je, l'énnnoooorme manette placée sur le côté. Ce qui devait arriver n'arrive guère et plutôt que de voyager dans l'espace, Rolph reste coincé à l'état de molécule. Mais pas n'importe laquelle. Pas une de ces petites molécules minables qui passent toutes ses journées à ne rien foutre; non, une molécule instable capable de se morpher et de se déplacer là où bon lui semble

C'est à ce moment précis que vous intervenez (poil au nez. Oui, je vous l'accorde, elle était facile). Bien que ça n'ait pas le moindre rapport, je tiens absolument à vous dire que Moulinex a pété les plombs. Voilà maintenant plus d'une demi-heure qu'il s'acharne à faire voler un bout de papier au-dessus du ventilateur. "C'est un cerf-volant" nous explique t-il! Effectivement, il a raccordé le tout avec un bout de fil (arraché de son sac à dos) et lorsque le ventilo est à fond, ça flotille un tant soit peu. J'ai entendu dire qu'il ne fallait jamais déranger un fou en pleine crise de délire, je le laisse donc à ses occupations... Où en étais-je?

Ah oui, vous pilotez donc la molécule à travers les vingt quatre niveaux du jeu pour retrouver les pièces constituant la machine de téléportation.

UN SOFT ORIGINAL...

L'action se déroule dans quatre lieux différents. Vous pouvez commencer par n'importe lequel d'entre eux, sachant que le premier endroit est plus simple que le quatrième mais moins que le second qui est, lui-même, plus complexe que le troisième. Bien que si l'on commence par le troisième, le quatrième peu paraitre moins dur que le premier, mais pas que le second (surtout le Jeudi et le Lundi).

Chaque niveau comprend ses propres pièges qui peuvent être déjoués par l'un des aspect que peut

Cette souffleuse va permettre à Morph de remonter d'un étage sans changer d'aspect...



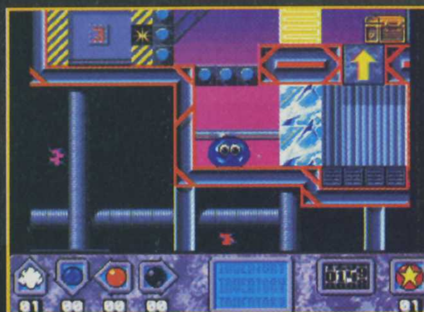


Les égoûts regorgent de tuyaux et de passages secrets. La difficulté est souvent bien plus grande qu'il n'y paraît.

UP & DOWN

- ▲ Le concept est original et la réalisation soignée.
- ▲ La difficulté, bien que progressive, risque de vous donner plus d'un fil à retordre
- ▲ Une partition musicale, somme toute, excellente.
- ▼ On ne peut pas sauvegarder une partie et c'est bien fait pour vous.

LES DIFFERENTS ENDROITS

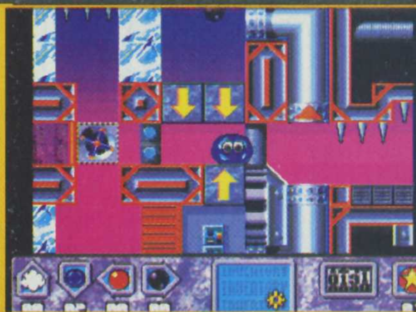


LE LABORATOIRE

Entre les flacons de produit chimique et les mécanismes du laboratoire, vous ne saurez plus ou donner de la tête. Il faut dénicher les interrupteurs, découvrir les pièces cachées et jongler avec les morphs. Méfiance! Les apparences sont trompeuses.

L'USINE

Un véritable labyrinthe de tuyaux, de radiateurs, des ventilateurs qui aspirent tout sur leur passage (y compris le cerf-volant de Moulinex) et tout un tas de bordel électrique qui risque de vous donner du fil à retordre. Un vrai casse-tête!







LE JARDIN

Un endroit bien sympathique rempli de plantes vertes, de fleurs et de petites étendues d'eau. Vous devrez y éviter tout particulièrement les épines, les feux de broussailles et un sous-sol fragile qui a tendance à s'écrouler facilement..

LES EGOUTS

Des souterrains sombres et lugubres remplis d'un liquide immonde et d'objets dangereux. Vous allez devoir parcourir des kilomètres de tuyaux et vous creuser la tête pour ne pas dépasser le quota de "transformations" autorisées.





Si, par malheur, Morph venait à crever, vous le verriez traverser l'écran à toute vitesse en grimaçant dans tous les sens. Avouez que c'est à hurler de rire, non? Non? Ah bon.



SUITE

MORPH



Morph vient de défoncer un mur et s'apprête à ramasser le bonus rouge (une transformation en plastique supplémentaire). Que de rebondissements!



Rien de tel qu'une petite baignade. Mais n'oubliez pas, seul le plastique est capable de flotter.

prendre la molécule (gaz, liquide, plastique et acier). Par exemple, la molécule en plastique flotte sur l'eau, alors que le Morph liquide se dilue au contact d'un autre liquide... Bien entendu, vous ne pouvez pas varier de forme indéfiniment (une limite par matière et une limite totale) et devez impérativement remplir votre mission avant l'épuisement du temps imparti... En revanche, il existe divers mécanismes compensatoires, comme des radiateurs par exemple, autorisant le passage d'un état à un autre sans user de ses pouvoirs. De même, les souffleries propulsent la molécule plastique vers le haut, les aimants attirent l'acier, l'eau s'infiltre par le plancher, etc. A vous de bien calculer votre coup!

... ET CAPTIVANT!

Non content d'être original, ce qui devient rare de nos jours, Morph se targue d'être prenant. On se passionne rapidement pour cette petite boule et l'impossibilité de sauvegarder une partie ne fait qu'augmenter la pression. Mais ne vous fiez pas aux apparences, ce jeu est bien plus subtile qu'il n'en a l'air et la difficulté accrue.

Bien que simpliste, les graphismes n'en sont pas moins agréables.L'animation de la bille est très drôle, la jouabilité excellente et la grande qualité des bruitages et de la bande sonore ne fait que renforcer cette envie irrésistible d'en venir à bout... Un conseil, ne ratez pas ce soft!

LORD CASQUE NOIR

MORPH & CO.



A • GAZ

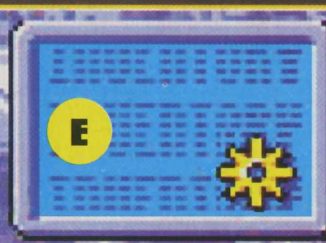
Dans cet état, Morph peut s'envoler, se stabiliser mais ne peut pas redescendre. Il se désagrège au contact du feu et ne résiste pas à l'aspiration des ventilateurs. En contrepartie, il se faufile dans les grilles d'aération et traverse certains murs.



B • LIQUIDE

Cette forme permet d'éteindre les feux, de glisser le long des ascenseurs et, en prenant de l'élan, de franchir les cavités. Mais attention car Morph se dissout au contact d'un autre liquide et ne peut franchir une grille sans se faire drainer à mort.









D • ACIER

Vous voilà en boulet de canon. Vous êtes pratiquement indestructible et pouvez sans problème défoncer un mur ou franchir un feu. Le revers de la médaille: une maniabilité exécrable, l'impossibilité de franchir un trou et encore moins de flotter.



C • PLASTIQUE

L'élasticité de cette matière autorise une grande maniabilité. Morph peut rebondir, flotter, actionner des mécanismes et casser les parois vitrées. En revanche, il crève ou éclate dès qu'il touche un éclat de verre, une plante épineuse ou un feu.

E Liste des objets récoltés. Si vous possédez une carte, un appui prolongé du bouton Fire affiche la carte du niveau.

F Compte à rebours du temps qui passe inexorablement

G Nombre de transformations totales disponibles.

2 Le mur de glace doit être brisé avec la boule de cristal en plastique pour liberer l'accès au tunnel inférieur.

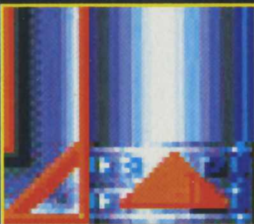
3 Il faut se changer en nuage pour remonter dans le tuyau.

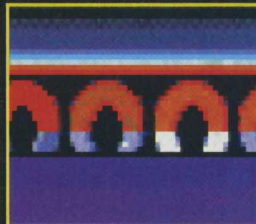
4 Toujours à l'état de gaz, il faut ramasser les bonus ainsi que le petit nuage supplémentaire.

5 Il suffit ensuite d'aller basculer l'interrupteur actionnant les aimants en ayant pris soin de se morpher en plastique.

7 Jetez-vous dans le vide... les aimants vous attirent et vous projettent dans la paroi vitrée qui pète sous le choc.

8 La chenille vous transporte vers la glace qui n'a pas effet sur vous puisque vous êtes déjà dans l'état le plus solide. Laissez-vous glisser jusqu'au tuyau inférieur.

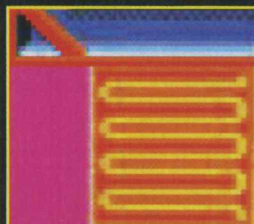




UNE JOURNEE A L'USINE

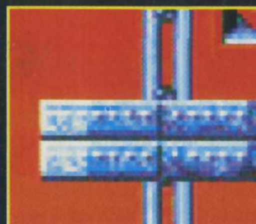
9 Glissez-vous dans le tuyau et récupérez l'engrenage.

11 Le radiateur, à l'inverse de la glace, va vous "remonter" d'un état (Solide -> Plastique -> Liquide -> Gaz). Morph va donc se retrouver en liquide, ce qui lui évite de se faire aspirer par le ventilateur.

12 Un dernière transformations en nuage pour franchir la pente. Le passage à travers la glace modifie l'aspect de Morph en liquide.






13 Franchissez les ascenseurs et sortez de l'usine!

14 Un passage secret rempli de trésors.

6 Glissez-vous ensuite par cette ouverture et troquez la boule de plastique contre la boule en acier.

10 Ressortez du tuyau et transformez-vous à nouveau en plastoc, c'est très important pour la suite.

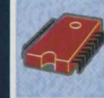
1 LE DEPART
15 L'ARRIVEE

EDITEUR : MILLENIUM

SUR AMIGA


ARCADE /REFLEXION


NOTICE VO:16


512 KO


2 DISQUETTES


1JOUEUR


JOY

COMPATIBLE1200

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

83%

TEST AMIGA

1869

MEGASTAR joystick



Les marchandises qui ne sont pas embarquées peuvent être stockées dans les docks, par exemple pour attendre une hausse des prix.



En début de partie, on choisit un port de départ. Je suis parti du Havre parce que c'est le bled de Seb et que j'aime bien Seb. De toute façon, je ne connaissais personne à Liverpool.

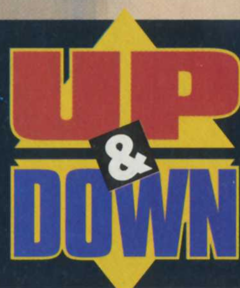


Avant de se lancer dans une telle entreprise, il peut être fructueux de contracter un prêt à la banque locale. Comme dans tous les tableaux de ce type, le choix se fait par QCM.

Bénéficiant d'un contexte historique particulièrement riche (voir encadré), 1869 vous place dans la peau d'un "aventurier" du 19ème siècle. Le but du jeu est de créer sa compagnie maritime et, surtout, de la faire prospérer au gré du vent. Il faut dire qu'en effet, c'est un véritable vent de folie qui souffle sur le monde à cette époque (voir encadré. J'insiste). En début de partie, on se retrouve donc dans l'un des ports de son choix, à la tête d'une somme qu'il va falloir utiliser à bon escient. Dès ce moment, il est possible de contacter un banquier afin de contracter un emprunt car la tâche est rude. Vous pouvez, si vous le souhaiter, commencer à acheter de la marchandise qui sera stockée dans un entrepôt du port. Ensuite, il s'agit de se procurer un bateau. Pour le moment, le plus simple est encore d'aller au chantier naval afin d'en faire construire un. Premier choix déterminant pour la suite des évènements, vous pouvez acquérir un vaisseau peu onéreux mais de petite taille, qui permettra de se déplacer rapidement et à peu de frais, mais naturellement, ne disposera pas d'une cale énorme, donc n'offrira pas l'opportunité de transporter de grosses quantités de fret, où au contraire, prendre le risque de démarrer directement avec un fier bâtiment apte à réaliser de subtantiels bénéfices à chaque voyage. Faut voir. En effet, il s'agit ensuite d'engager un équipage à la taverne

UN JEU TRÈS PRENANT

Ce dernier, qui peut être de trois types (marin d'eau douces, moyen ou super-pro), ne réclamera naturellement pas le même salaire ni même qu'on le traite de la même façon (on peut en effet choisir d'être sympa ou ferme avec son équipage). Ensuite, commence la ronde des voyages: et que j'achète, et que je pars, et que je revends sur place et que j'achète



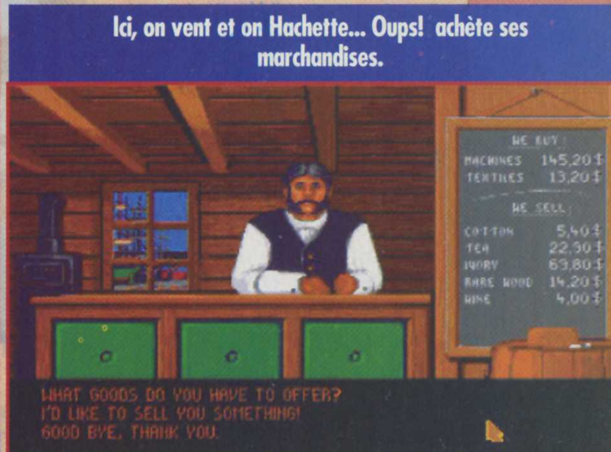
▲ De par son contexte historique, le jeu est très prenant.
▲ Le système de contrôle, par dessins en plein écran, est une bonne idée.
▲ La musique est particulièrement évocatrice et prouve que l'Amiga est vraiment le roi dans ce domaine.

▼ Comme souvent dans ce type de jeux, on se livre à des actions très répétitives, même lorsque la situation évolue.
▼ On retombe souvent sur les mêmes écrans.
▼ Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. Inexpression, même.



Cette vue en coupe donne des indications sur l'état du bâtiment et de sa cargaison. C'est là aussi qu'on choisit sa façon de commander l'équipage, d'une main de fer ou à la cool.

Ici, on vent et on Hachette... Oups! achète ses marchandises.



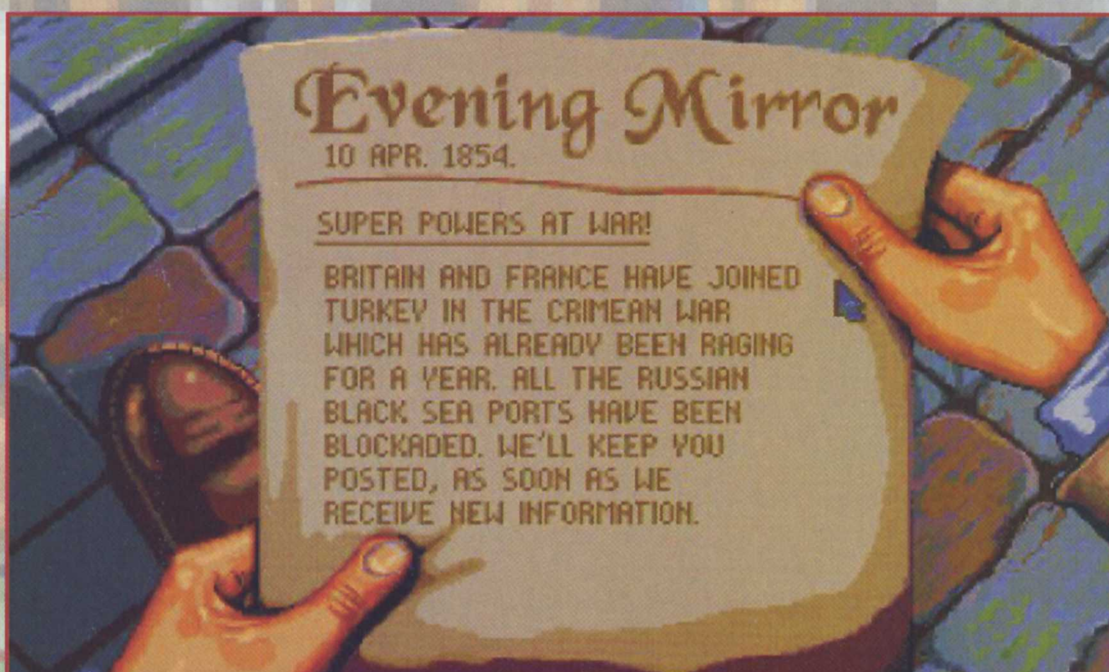
encore pour ne pas revenir à vide, à ceci près que de nombreux évènements extérieurs rajoutent un peu de sel à tout cela. Il faut donc réajuster sans cesse en fonction des tempêtes, des mutineries (si l'on est trop dur avec ses hommes), des avaries diverses et même prendre garde que les rats ne mangent pas la cargaison. Comme si tout cela n'était pas assez compliqué, les événements historiques dont on prend connaissance automatiquement en cours de jeu, rajoutent au côté hasardeux de l'entreprise (à noter qu'il est possible de ne pas utiliser l'option "histoire"). Enfin, que l'on joue seul contre l'ordinateur ou à plusieurs, il faut se battre pour arriver le premier car une cargaison ne se vend cher que si elle est rare et si l'on vous a précédé, ce ne sera pas facile de vous débarrasser de vos 25 tonnes de thé, par exemple, même en Grande Bretagne.

Lorsque la partie évolue, on peut acheter d'autres bateaux et agrandir ainsi sa compagnie. Parfois, une vente aux enchères a lieu qui permet d'acheter un bateau d'occasion, vendu par un armateur en faillite. Au cas où les choses tourneraient mal, vous aussi devrez vous débarrasser d'un bateau ou deux. C'est de la stratégie, de la simulation économique et historique; c'est même de l'aventure lorsqu'on dialogue avec les différents interlocuteurs. Bref, des tas de paramètres à gérer plus une pincée de hasard: voilà la recette d'un bon jeu.

Moulinex



L'écran principal donne accès à toutes les commandes.



Pendant la progression du jeu, des évènements extérieurs permettront de prendre des décisions commerciales afin de savoir quoi vendre ou quoi acheter à qui et où.

SUITE

Les Belles Histoires d'Onc' Moulinex.

Aujourd'hui: 1869 ?

Dans le jeu 1869, vous serez confronté à des bouleversements économiques, sociaux et même géographiques particulièrement denses dont voici le récapitulatif, histoire de voir ce qui vous attend.

Lorsque commence le jeu, nous sommes en 1854. A cette période du 19ème siècle, le contexte économique et politique des pays riches subit de grands changements car l'ère industrielle est en plein essort. L'industrie, qui va apporter encore plus de richesse aux grandes puissances, devient le fondement même de la société, son but, contrairement à l'artisanat qui n'était qu'un moyen. Comme les nouveaux outils mécanisés nécessitent, d'une part, l'acquisition de nouveaux matériaux de base et, d'autre part, que de nouveaux marchés soient mis en place afin d'écouler des marchandises produites en plus grande quantité qu'on ne peut les consommer (d'autant que le miracle industriel voit naître la classe prolétarienne, venue se brûler les ailes aux lumières de la ville) la vieille Europe s'ouvre au monde. J'aime beaucoup ma phrase précédente. Un peu lourde peut-être mais assez efficace. Mais qu'importe. Reprenons. A cette époque, la marine à voile reste encore le moyen courant d'acheminer de grandes quantités de frets et démarre l'ère des grandes compagnies maritimes et des Clippers (genre Cutty Sark), voiliers effilés conçus pour passer rapidement d'un continent à l'autre.

UN CRI DANS LA NUIT

En effet, avec l'industrialisation arrive le capitalisme et avec celui-ci, la logique de la libre entreprise. Les "jeunes loups" de l'époque, qui sont aussi parfois des loups de mer, doivent réagir vite et être capables de sillonner la planète aussi rapidement qu'on prend une décision boursière, afin d'acheter ou de vendre leur cargaison au plus offrant en étant les premiers sur place. Période de bouleversement, 1854 voit également débuter les hostilités entre la Russie et la France, la Grande Bretagne, la Turquie et le Piémond; c'est la guerre de Crimée qui se soldera, 2 ans plus tard, par la défaite de la Russie. Naturellement, il faudra pendant le jeu profiter de ce conflit et, pourquoi pas, gagner ses premiers dollars en vendant des armes au plus offrant. Certes, c'est assez ignoble mais lorsque la situation est pourrie, la logique impose de s'adapter à ladite situation, donc d'être encore plus pourri. Soyons illogiques. Mais je m'égare. Dans le même temps, l'Etat libre du Transvaal est fondé en Afrique du Sud (libre pour les colons). En Inde, la Grande Bretagne met en place un vice-roi. C'est à ce moment que la France et la Grande Bretagne entrent en guerre contre la Chine. A l'ouest, rien de nouveau, si ce n'est qu'en 1860, Lincoln devient président des Etats-Unis. Un an plus tard, la guerre opposant les Sudistes et les Nordistes déchire le pays. Le coton devient denrée rare et l'Europe l'achète à prix d'or. En 1867, le pays revenu à la paix acquiert l'Alaska. Au même moment, en Afrique du Sud, sont découverts les premiers diamants et c'est la curée. Deux ans plus tard, même chose aux Etats-Unis avec la ruée vers l'or qui attire des milliers d'immigrants prêt à s'embarquer pour le "nouvel eldorado".

Comme on le voit, la période est propice à faire fortune ou à se ruiner en un jour (A ce sujet, lire "L'or" de Blaise Cendrar, histoire de John Auguste Suter, qui devint propriétaire de l'état de Californie, puis clochard). Pourtant, ces évènements ne sont rien par rapport à ce qui se prépare puisqu'en 1869, l'ouverture du canal de Suez change les données de l'économie mondiale: dorénavant, il sera posssible de commercer par voie maritime avec l'Asie sans avoir à croiser le Cap de Bonne Espérance, cause de nombreux naufrages (et dire que cent ans plus tard on marchera sur la lune!)

Cette date charnière de l'histoire est aussi celle du jeu car il faudra, à partir de ce moment, asseoir la puissance de la compagnie maritime créée dès le début de la partie.

En 1870, la guerre fait rage en France et le pays manque cruellement de vivres: à Paris, les soldats en sont réduits à manger leurs chevaux, raconte-t-on avec horreur en Grande Bretagne! Comme on le voit, les auteurs de ce logiciel ont frappé juste en choisissant cette période du 19ème siècle. D'ici quelques années, la vapeur, puis le rail boulverseront les échanges commerciaux mais, pour l'instant, c'est le règne des Clippers. Voilà les enfants, et maintenant au lit. Chez nous les quackers, on se couche tôt. Demain, vous ferez des gâteaux avec tante Martha. Et on coupera du bois.

Onc' Moulinex

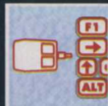
EDITEUR : MAX DESIGN
SUR AMIGA




SIM•ECONOMIQUE NOTICE VF: 16




NON 3 DISQUETTES

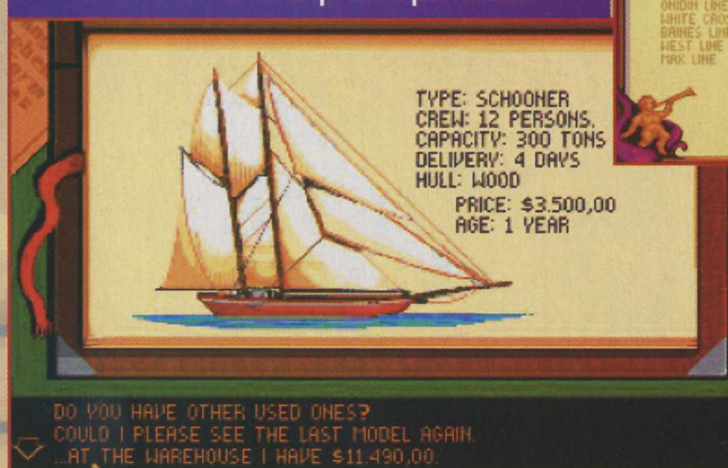



4 JOUEURS CLAVIER-SOURIS

GRAPHISME	14
BRUITAGE	12
MUSIQUE	15
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	--
INTERET	17
ORIGINALITÉ	12

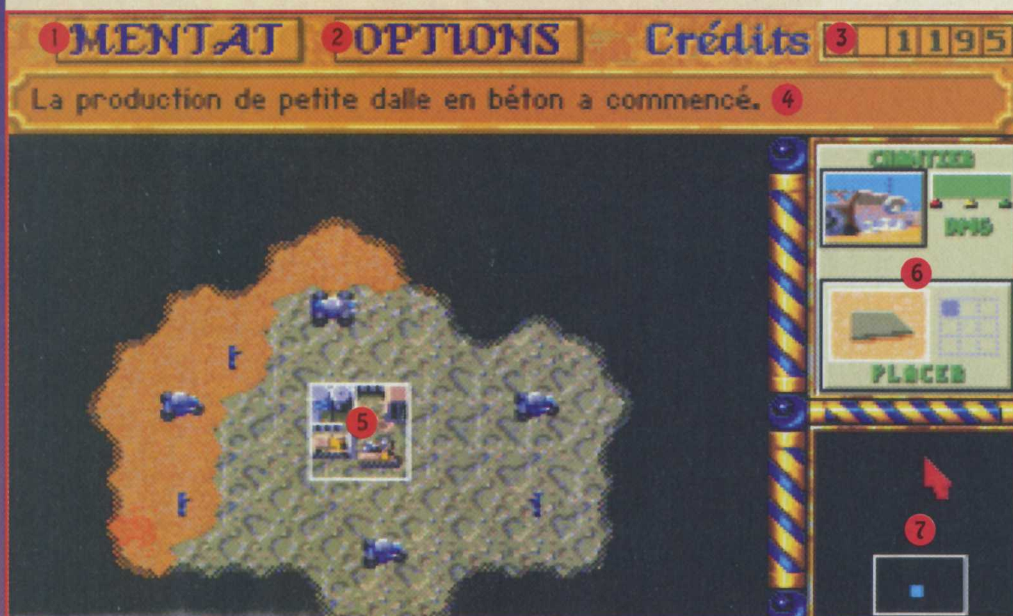
89%

Voilà, la compagnie Mascaret vient d'acquérir son premier clipper. Un bateau modeste est peu cher mais transporte moins de fret. A vous de voir ce qui sera le plus rentable.



Je ne suis pas peu fier de mes résultats face à la concurrence. "Pouvou qué ça dour".

DUNE



L'ECRAN PRINCIPAL

1. Le Mentat vous conseille et vous livre de précieux renseignements sur l'évolution des évènements. Consultez le régulièrement pour ne pas vous laisser surprendre par de nouvelles armes.

2. Dans le menu des Options, vous pouvez, entre autres, définir la vitesse du jeu, sauver et charger une ancienne partie, changer de camp...

3. Le compteur de Crédits décroît à vitesse grand V, il est donc impératif de s'équiper au plus vite d'une ou plusieurs raffineries. La construction de silos peut s'avérer nécessaire pour stocker l'épice.

4. Une foule d'informations utiles s'affiche en permanence dans cette fenêtre. Par exemple, l'explosion d'un bâtiment adverse fera l'objet d'une petite phrase réconfortante.

5. Pour reprendre le contrôle d'un objet, un simple clic suffit. Son panneau de commande s'affiche alors dans la fenêtre 6. S'il s'agit d'un objet ennemi, une petite jauge vous indique son état de santé.

6. Le panneau de commande vous renseigne sur l'état du l'item sélectionné et vous permet de donner des ordres: construction d'un engin dans le cas d'une usine, déplacement ou attaque pour un soldat... pour une rapidité accrue, les ordres peuvent être donnés à partir du clavier.

7. La carte du jeu ne se dévoile que lorsque vous possédez un radar. Mais attention, car seules les parties explorées s'affichent. Pour changer d'endroit, vous pouvez soit déplacer le carré blanc représentant l'écran, soit faire scroller l'écran principal (5)

UP & DOWN

▲ Les bruitages vous plongent dans une ambiance grandiose. Le programme parle sans arrêt (en français) et les digits sont d'une qualité hallucinante

▲ Dune 2 est d'un très grand intérêt. Les missions sont passionnantes et la difficulté progressive

▼ Le programme ralentit un peu lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis à l'écran. (sauf sur 1200)

Ce Wargame, déjà disponible sur PC, sort enfin sur Amiga. Il est vrai que les programmes se font de plus en plus rares sur cette machine, mais leur qualité n'en est pas moins bonne. Dune 2 est un wargame basé sur le scénario du film. Les trois grandes maisons, les Atreïdes, les Ordos et les Harkonnen, sont envoyées sur Dune pour s'en approprier le commandement. En effet, cette planète connue également sous le nom d'Arrakis n'est qu'un immense désert aride dans lequel se trouve "l'épice" qui, une fois raffinée, possède d'immenses pouvoirs; des pouvoirs si grand que le peuple qui maîtrisera l'épice, maîtrisera aussi l'univers... Une lutte sans merci s'engage alors entre les armées des trois maisons...

QUE CHOISIR?

Si les Atreïdes sont le principal centre d'intérêt du film, Dune 2 vous invite à choisir votre camp. Les Harkonnen sont les plus agressifs. Ce peuple sanguinaire, originaire de Giedi Prime, est prêt à tout pour arriver à ses fins, y compris à s'entretuer. Leur technique de combat est la plus avancée. Les atreïdes maîtrisent, eux aussi, la technologie des armes et sont alliés avec les Fremens, seuls habitants d'Arrakis. En revanche, ils n'utilisent la force qu'en dernier recours. Les Ordos viennent d'une planète recouverte de glace où rien ne pousse. Ils doivent donc parcourir l'univers à la recherche de matière première. Ils ont mauvaise réputation.

Suivant le choix que vous aurez effectué, les missions à accomplir ne seront pas les mêmes. Vous pourrez donc, une fois le jeu terminé, revivre de nouvelles aventures en sélectionnant une autre maison.

Chaque partie se déroule en neuf missions. Les deux premières sont d'une simplicité enfantine et permettent de se familiariser avec le jeu. Les ordres vous sont donnés par un Mentat, qui, si besoin est, peut vous aider et vous fournir quelques précieux renseignements sur l'équipement de l'adversaire ou la tactique à adopter.

MISSION 2 EN DIRECT-LIVE : Produire 2700 Credits



Au départ, vous ne disposez que de 1 200 Credits, d'un chantier de construction et d'une petite armée. Dans un premier temps, il s'agit de construire quatre dalles de béton sur lesquelles prendra place une centrale héolienne (c'est chose faite sur la photo).



La seconde étape consiste à construire une raffinerie. C'est d'ailleurs l'unique moyen de gagner de l'argent. L'épice récoltée par la moissonneuse sera immédiatement transformée en crédit. Cette construction nécessite six dalles de béton.



En attendant que la moissonneuse ait accompli sa mission, deux Trikes partent explorer les alentours.



Avec les crédits restants, le chantier peut fabriquer un radar et une usine de blindés légers. En effet, produire les 2700 crédits risque de prendre un certain temps et mieux vaut se préparer à affronter les antagonistes. Le radar rend visible les zones déjà explorées dans la fenêtre en bas à droite.



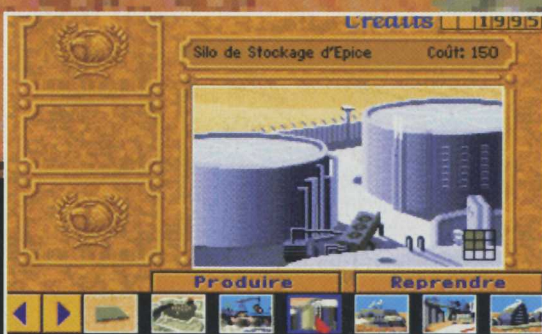
Aïe! Un engin vient de croiser un soldat ennemi. Le combat s'engage automatiquement. L'adversaire sait maintenant que vous êtes dans les parages. Profitez-en pour lancer la production de quelques engins supplémentaires grâce à votre usine de blindés.



Il faut augmenter le rendement de la raffinerie. Seule solution: la construction d'une deuxième usine. Mais attention, la centrale à vent risque de souffrir devant la demande importante de courant.



Les ennemis présentent désormais une véritable menace. Un moyen efficace de les stopper: établir un barrage au milieu de leur trajectoire. Les tirs croisés ne laissent que très peu de chance aux engins ou soldats isolés.



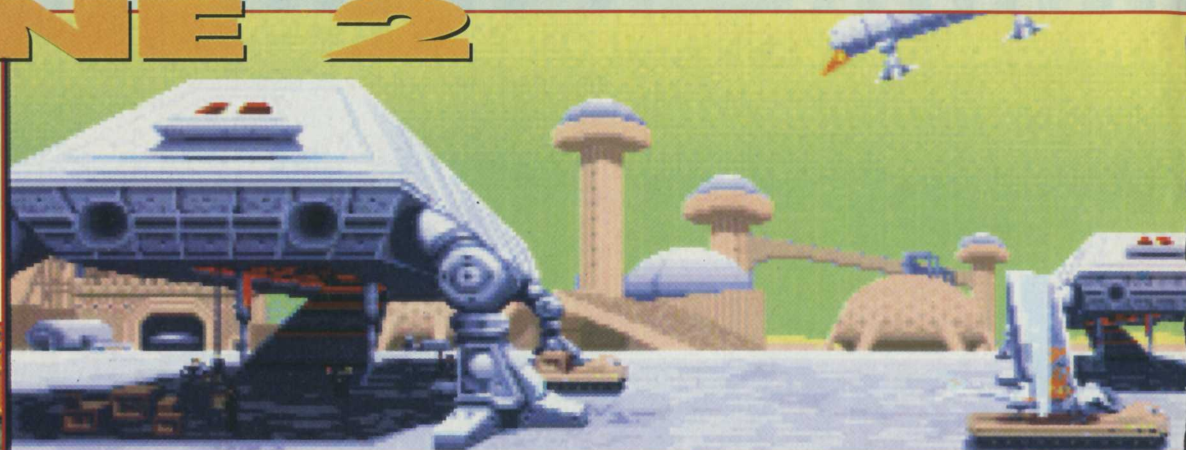
Pendant ce temps, les moissonneuses continuent de ramener leur cargaison. Mais les raffineries ne suffisent plus pour stocker l'épice et il va falloir entamer la réalisation de silos. Ce qui devait arriver arriva: l'unique centrale est à bout de souffle et le radar tombe en panne. Il faut immédiatement en construire une deuxième.



Les soldats et les engins d'exploration ont enfin trouvé la base ennemie. Heureusement, la production des 2700 crédits arrive à son terme et le combat ultime n'aura pas lieu. Temps de la partie: 27 minutes! Dans les niveaux supérieurs, vous devrez impérativement éliminer l'intégralité de la, ou des bases ennemies pour remporter la victoire.

SUITE

DUNE 2



Tout au long du jeu, votre principal but consiste à récolter le plus d'épice possible tout en éliminant les antagonistes. Vous disposez, au départ, de quelques hommes, de deux ou trois engins blindés légers et d'un chantier de construction. Ce chantier n'est, pour l'instant, capable de construire que deux sortes d'éléments: des dalles de béton ou des centrales héoliennes. Pour des raisons évidentes de solidité, il est préférable de placer des dalles avant d'entreprendre la construction d'un bâtiment.

Chose n'est pas coutume, le jeu est entièrement en français, voix y compris. C'est suffisamment rare pour être souligné.

TOUT SIMPLEMENT GENIAL!

Ces centrales à vent fournissent l'électricité pour la totalité de la base. Plus celle–ci sera grande et plus il vous faudra de centrales. Ainsi, lorsque l'une d'entre elles entre en fonctionnement, le chantier devient tout se suite plus performant. Il faut alors commander une raffinerie, un radar, une usine de blindés...

Mais chacune de ces constructions coûte cher et il faut être capable de produire des crédits assez rapidement. C'est justement ce que fait la raffinerie. Une moissonneuse part à la recherche de l'épice qui, une fois de retour, décharge sa cargaison immédiatement convertie en Crédits. Il faut être vigilant et dépenser cet argent intelligemment. Pour corser le tout, les troupes ennemies viennent, de temps à autre, vous chatouiller les nerfs en envoyant quelques-uns de leurs éléments sur votre territoire. Du troopers aux chars de sièges, vous devez, en permanence, vous attendre au pire. Dans les niveaux les plus avancés, vous pourrez construire, entre autres, des casernes pour former des soldats, des véhicules de construction mobile pouvant fabriquer un chantier à n'importe quel autre endroit de la carte, des centres de recherche qui donneront naissance à des usines d'Ornithoptère... Il est même possible de développer une branche de commerce intergalactique. C'est vraiment géant!

Une mission se déroule sur un terrain plus ou moins grand, suivant le niveau. Contrairement à la plupart des Wargames, il vous est possible d'effectuer n'importe quelle action à n'importe quel moment, l'ensemble du jeu se déroulant en temps réel. Pour déplacer un "pion", il suffit de cliquer dessus et de lui indiquer sa destination.

UNE ERGONOMIE AGREABLE.

Vous aurez alors droit à des phrases du style "A vos ordres", "Bien compris","Ennemi en approche"... et ce, avec une qualité à tomber par terre! De même, vous pouvez cliquer sur un bâtiment pour afficher son "état de santé". S'il s'agit d'une usine, un nouveau menu vous permet d'ordonner la construction de nouveaux éléments. La réalisation d'une station radar (gourmande en électricité) permet, par exemple, d'afficher une vue aérienne du terrain dans la petite fenêtre, en bas et à droite de l'écran. Pour une plus grande souplesse et une rapidité accrue, les ordres peuvent être donnés à partir du clavier.

Ah oui, j'oubliais. Les vers de sable sont également de la partie et dévorent tout sur leur passage...

LORD CASQUE VERT (DE SABLE).

EDITEUR : VIRGIN
SUR AMIGA 500/600
COMPATIBLE 1200

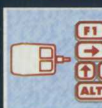

WARGAME/ACTION


NOTICE VF : 17


1 MO


5 DISQUETTES


1 JOUEUR



CLAVIER-SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	17

90%



LE CLUB LORD STORMER

Marché de l'occasion:

Lord Stormer rachète vos anciens jeux.

Vous avez accès à la logithèque occasion

Exp:

Alone in the dark	139 F
Monkey Island 2	149 F
Larry 5	145 F
Loom CD	119 F

FUTUR VISION



LE CLUB LORD STORMER

Prix club (voir colonne club)

Hot line technique

Disquettes de démo

Et en cadeau de bienvenue

le tapis de souris Collector Syndicate

Adhésion à l'année : 150 F

☎ 42.46.56.38

SPECIAL ELECTRONIC ARTS

Disquettes

P.Public		P.Club
329 F	***Cobra Mission***	315 F
279 F	Freddy pharkas	250 F
279 F	Space Quest V	269 F
279 F	Betrayal at Krondor	250 F
249 F	Lost in Time 1	219 F
249 F	Lost in time 2	219 F
319 F	X-Wing	299 F
289 F	Dog Fight	275 F
289 F	F1 GP	275 F
249 F	Reach for the Skies	239 F
299 F	Might and Magic IV	279 F
299 F	Lemmings 2	279 F
279 F	Legacy	265 F
289 F	Dune II	275 F
219 F	Flash Back	209 F
249 F	Ishar 2	219 F
279 F	Veil of Darkness	250 F
299 F	EOB III	279 F
279 F	Spear of Destiny	250 F
☎	Pirats Gold	☎
☎	Return of Phanton	☎
☎	Tornado	☎
☎	Fields of Glory	☎

P.Public		P.Club
279 F	Syndicate	250 F
249 F	Prince of Persia 2	219 F
279 F	Space Hulk	250 F
279 F	Serpent Isles	250 F
279 F	Strike Commander	250 F
128 F	Strike Speech Pack	123 F
279 F	Jordan in Flight	250 F
289 F	Buzz Aldrin	265 F
249 F	Xenobots	225 F
279 F	Under world II	250 F

Electronic arts est une marque déposéepar Electronic Arts

CD-ROM

P.Public		P.Club
349 F	EOB III	330 F
399 F	Kyrandia	385 F
499 F	7th Guest	475 F
249 F	Curse of Enchantia	230 F
399 F	Laura Bow 2	383 F
349 F	WC II Deluxe	319 F
☎	Alone in the Dark	☎
379 F	King Quest VI	339 F
399 F	Sherlock Holmes III	385 F
319 F	Inca	295 F
399 F	Battle Chess Enhanced	369 F
570 F	Jutland	548 F
☎	Lord of the Rings	☎
☎	Chess Maniac	☎
440 F	Links Collector	420 F

Accessoires

SBPRO Deluxe	: 1.160 F
SB 16 ASP	: 1.790 F
SB 20	: 795 F
Wave Blaster	: 1.790 F
CD Rom SB int+ Loom	: 1.790 F
Kit CD16	: 4.890 F

Joypad

Megapad : 125 F

Megagrip : 135 F

☎ 42.46.56.38

CONFIGURATIONS

VLB

INTEL 486-DX33	CYRIX 486-DX33
HD 170 Mo IDE	**HD 210 Mo IDE**
4 Mo RAM	**4 Mo RAM**
Boitier Mini Tower Design	**Boitier Mini Tower Design**
1 lecteur 3 1/2 1.44Mo	**1 lecteur 3 1/2 1.44Mo**
1 Carte Vidéo VLB 1Mo	**1 Carte Vidéo VLB 1Mo**
Ecran 14" Vga 1024*768	**Ecran 14" Vga 1024*768**
Clavier 102T	**Clavier 102T**
1 Ctrl 2FD-HD IO(VLB)	**1 Ctrl 2FD-HD IO(VLB)**
(1Megapad) club	
8.900 F ttc	**6.990 F ttc**

Intel est une marque déposée par Intel Corporation

Cyrix est une marque déposée par Cyrix Corporation

Bon de Commande

à retourner

à I.E.S (Futur Vision)

25, Rue D'Hauteville

75010 Paris

Tel:42.46.56.38

Horaire de 10h à 19h

Abonnement

☐ OUI = 150 F

☐ NON

Chq. à l'ordre de I.E.S.

Mandat : ☐

Frais de port :

Coliéco : + 20 F

Colissimo : + 30 F

C.R. : + 35 F



Nom:

Prénom:

Adresse:.........................

....



Code postal: ☐☐☐☐☐

Ville Tel:

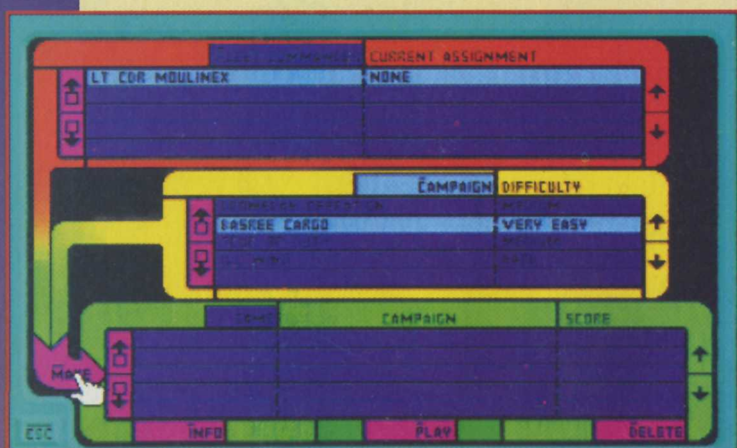
Possibilité achat sur place ☎

Signature obligatoire(des parents pour les mineurs)

☎ 42.46.56.38

☎ 42.46.56.38

RULES OF ENGAGEMENT 2



Dès le début, on ne sait plus trop où l'on doit cliquer. C'est coloré et c'est tout.

Rules of Engagement, qui était la suite de Breach, m'avait, à l'époque où il était présenté sous le label Mindcraft, fortement déplu par son inesthétisme, la complexité (feinte) de l'ensemble et le manque d'intérêt. Cette fois-ci, c'est Impressions qui a hérité du bébé. Bon, une expérience du marché me fait dire que lorsqu'un jeu change d'éditeur entre deux versions, c'est pas très bon signe, surtout lorsque les deux éditeurs en question ne sont pas ce qu'on peut appeler des éditeurs phares. Et mon expérience ne m'a pas trompé sur ce coup là car, franchement, le jeu est toujours aussi tordu. Pour le définir, disons qu'il s'agit d'un wargame spatial dans lequel on dirige une flotte de vaisseaux devant remplir des missions précises (une trentaine). En pratique, la chose se traduit par une flopée de fauses options et des écrans de commandes d'une laideur à faire peur. Même en mode 256 couleurs, le jeu semble sorti d'un moniteur CGA car les graphistes ont choisi des couleurs moches et criardes qui n'arrangent pas les choses. Les menus apparaissent dans tous les sens et au fur et à mesure des ordres, remplissent l'écran. Rien que pour commencer une partie, c'est toute une histoire. Généralement, on rentre le nom du joueur et basta. Là non, il faut sélectionner un machin, taper sur la touche truc, rentrer le nom, sauver le fichier, aller à un autre écran, le charger, assigner le fichier du personnage à un vaisseau, etc. C'est beaucoup de bruit pour pas grand-chose. Le pire, c'est qu'en dessous de toute cette couche de menus, le jeu à plutôt l'air moyennement passionnant. Franchement, autant il est agréable de faire un effort pour tirer partie d'un produit riche (Flight Simulator, Simearth et compagnie) mais là, on s'endort. Il reste quelques photos digitalisées venues "égayer" l'ensemble mais il aurait fallu changer l'interface.

MOULINEX

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR PC

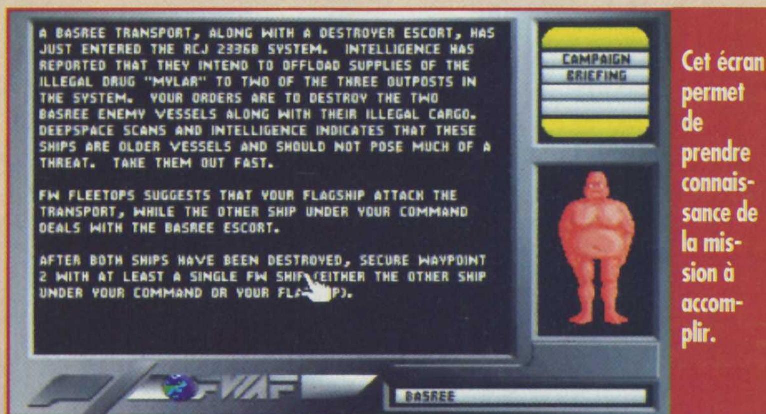
STRATEGIE	NOTICE V0:14
1 MO	3 DISQUETTES
1 JOUEUR	SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	08
INTERET	13
ORIGINALITÉ	13

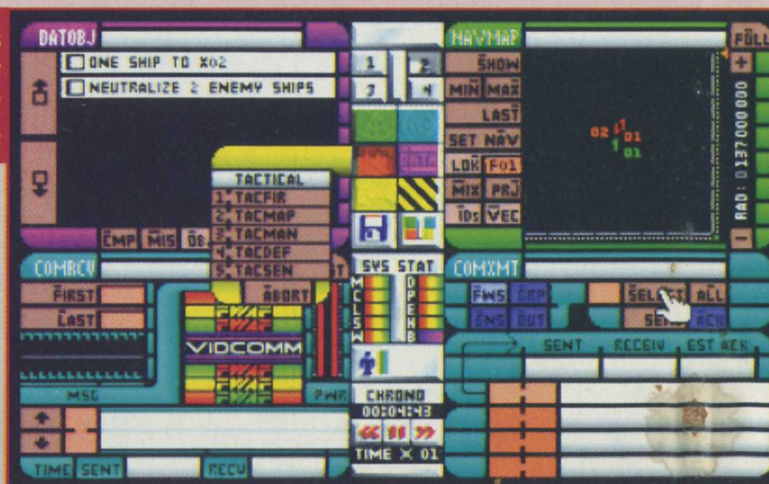
45%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO
- ■ SPECTRUM

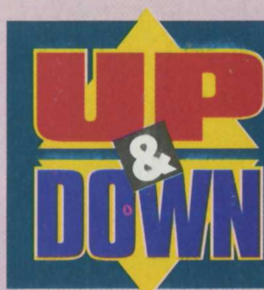
EGA ❑ VGA ❑ SVGA ❑



Cet écran permet de prendre connaissance de la mission à accomplir.



Quelques ordres plus tards, l'écran devient redoutablement illisible.



- ▲ Jolie boîte.
- ▲ Le manuel est très complet
- ▼ En dépit de scènes intermédiaires 3D, c'"est très très moche.
- ▼ Le système de commande est d'une complexité redoutable et ce, pour pas grand- chose.

TEST PC

STAR 13

Les détails au sol sont particulièrement complexes.



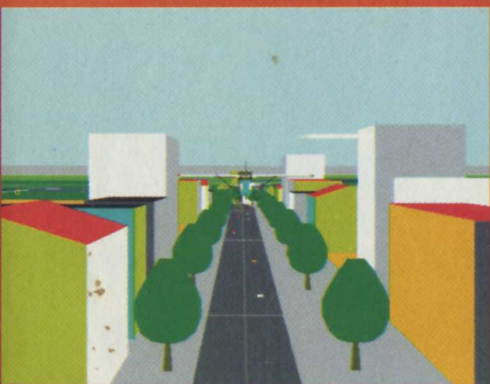


Les pistes des 53 aéroports et aérodromes sont aussi proches de la réalité que possible.

Au pays de Flight Simulator, tout va bien dans le meilleur des mondes virtuel puisque, pendant que Mallard nous concocte des scenarii "exotiques" (Japon et autre Hawaï), Colorado Technologies sort à tour de bras des disquettes permettant de voler chez nous. Eh oui, on ne ne dira jamais assez mais en dépit de son nom, Colorado est un éditeur français. Réalisée par Jo Debord, cette nouvelle disquette qui nécessite de posséder Flight Simulator et Flight Simulator Designer, propose, en près de 600 Ko, un territoire couvrant 1500 Km2. Dédié au sud-ouest de la France, ce scénario "Mondosimulation" permet de voler dans divers régions liées entre elles: Bagneres de Luchon, Tarbes-Peau-Biarritz, Bordeau-Agen-Mont de Marsan, La Rochelle-Poitiers-Cognac. De plus, on trouve quelques modes amusants: Avenue (qui permet de se poser dans une rue de La Rochelle à condition de disposer d'un 486 DX), Trafic Radio (proposant des messages explicatifs) ainsi qu'un mode Vol de nuit en IFR et VFR. Enfin, pour ceux préférant des messages radio plus pros, il existe aussi un mode appelé "Radio termes aéronautique". Bénéficiant de détails au sol particulièrement complexes, cette disquette permet de survoler des villages tout mignons. De plus, la proximité des Pyrénées offre l'opportunité de se faire quelques frayeurs. Bref, avec ses 16 départements et ses 53 aéroports, ce logiciel vient agréablement agrandir la collection Colorado. A noter qu'un fichier "minimum" permet aux utilisateurs de 286 de profiter de ce produit.

Moulinex

Arrivez-vous à atterrir dans cette avenue de La Rochelle?



EDITEUR : COLORADO
SUR PC

SIMULATEUR — NOTICE VF : 16 — 1 MO — 1 DISQETTE — 2 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	14
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

EGA ■ VGA ■ SVGA ■

DATA DISK

80%

TESTÉ EN MODE VGA

UP & DOWN

▲ Meight et compagnie, c'est bien gentil mais il faut avouer que Tarbes ou Poitier, c'est plus parlant pour un pilote français.
▲ La qualité et la complexité des décors permettent de voler dans un paysage tout mignon.
▲ Le mode "avenue" permet de se faire des frayeurs.
▲ Un mode réduit est prévu pour les utilisateurs de PC 286.

▼ Rien à faire, je ne m'habitue pas aux couleur des pistes et des bandes de signalisation au sol.
▼ Certain modes placent -en pause- l'appareil moteur éteint dangereusement près du sol.
▼ L'ensemble manque de scènes dyamiques (mais il est vrai que les scènes statiques sont d'une telle complexité...).

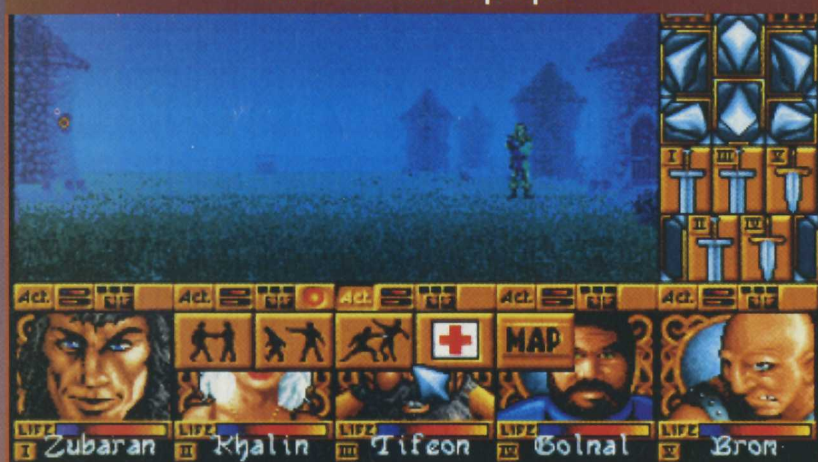
TEST PC-ST

ISHAR



Oyez-oyez beaux doux sires et nobles aventuriers, voici venu le temps de retrouver Ishar avec une suite qui ne devrait pas vous décevoir, que le Dwilgelindildong me change en poussière si je mens. Rappelez-vous: un jour, Jarel, le Prince des Elfes, partit à la recherche des cristaux magiques d'Arborea afin de combattre Morgoth le Dieu Noir. Au terme d'aventures épiques contées dans "Crystal of Arborea", Jarel et ses compagnons finirent par vaincre Morgoth. Il s'ensuivit, dans la région, une période paisible et prospère pendant laquelle Jarel règna sur le pays qu'il rebaptisa Kendoria. Toutefois, à la mort de ce dernier, de nombreux prétendants au trône se présentèrent et après l'âge d'or, la contrée plongea à nouveau dans l'horreur, la nuit, la magie noire et le code de la nationalité. Dans Ishar I, un groupe d'aventuriers parcourut (et non pas "parcourra" comme il est écrit dans le manuel) les terres de Kendoria et s'opposa à Krogh, fruit pourri des amours diaboliques de Morgoth et de la sorcière Morgula. Ce faisant, mettant du même coup fin aux âges sombres, les aventuriers retrouvèrent la citée légendaire d'Ishar dont le nom signifie "Inconnue" en Elfe comme on le sait. Enfin, moi je le savais en tout cas. Pas vous? C'est marrant ça, j'étais persuadé que tout aventurier digne de ce nom se devait de connaître, ne serait-ce que les rudiments du... hein? Ah oui, venons-en au fait, d'autant que le jeu est suffisamment charpenté (fait, charpenté: humour) pour qu'on ne traîne pas en route. Adoncques, nous voici dans Ishar II -le jeu- et Ishar tout court, la ville. Ishar est, au moment où commence l'aventure, une cité riche et sans histoire qui rayonne sur l'archipel d'Arborea. Ce dernier, composé de sept îles (Kendoria, la principale et six autres qui portent le nom des compagnons de Jarel), voit cohabiter différentes peuplades vivant en harmonie. Alors que le soleil se lève et que se prépare une nouvelle journée au palais, Zurbaran, nouveau seigneur d'Ishar, reçoit une curieuse visite...

PC: Les menus sont très pratiques.



PC: Les personnages peuvent être habillés en conséquence.



AN UNEXPECTED PARTY

In a hole in the ground there lived a Hobbit. Not a nasty, dirty, wet hole, filled with the ends of worms and an oozy smell, not yet a dry... Oups ! excusez-moi, je m'embrouille un peu, là. Mais il faut dire au public, pour ma décharge, que le jeu est basé sur une comptine dite du Dwilgelin-

PC: On peut afficher une carte des îles. En début de partie, seul un fragment de carte est présent.

R II



PC: On peut parfois admirer un plein écran.



PC: Le dragon est beau et dangereux.

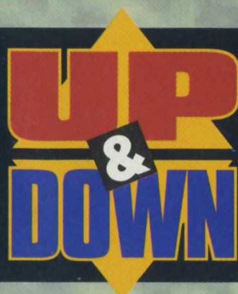
dilong faisant confusément penser à une histoire d'anneaux, sauf qu'ici, il s'agit de Dwilgelindilong. Je me demande si ça aurait été un bon titre, "Le Seigneur des Dwilgelindilong". En cours de jeu, il faudra démêler tout ça et bien d'autres choses encore. Eh oui, on aura compris au passage qu'Ishar 2 "Messengers of Doom" est un jeu extrêmement riche et, qui plus est, beaucoup moins linéaire que le premier volet. En effet, en plus de la quête principale que je vous laisse le soin de découvrir, on trouve, pendant la partie, des "missions" à remplir. Généralement, il s'agit de trouver un objet, soit pour son propre usage ou destiné à être échangé contre une arme plus puissante ou une pièce d'équipement, magique ou non, etc. En ce qui concerne la gestion de l'équipe, Ishar 2 est, là aussi, encore plus subtil. Chaque personnage dispose d'un caractère assez précis et les alignements de personnages sont plus rigoureusement gérés. Du coup, histoire de rire un peu, on peut, pendant la partie, mettre la main sur des armes particulières et le tout est de savoir à qui confier telle ou telle arme, bénéfique pour l'un, maléfique pour un autre. Côté magie, on trouve une trentaine de sorts pouvant être lancés par les Clercs, Magiciens et Druides. Ces derniers s'aquièrent automatiquement pendant le déroulement de l'aventure. Mon préféré, le sort d'inversion qui,



ST: Les décors de souterrains sont superbes.

ISHAR II sur ST

Sur ST, le jeu a le désavantage d'être assez pénible au niveau des chargements de disquette. Graphiquement, c'est joli comme tout mais en revanche, les changements de palette durant la nuit rendent parfois certaines scènes assez confuses. Les animations sont heureusement rapides et les bruitages digitalisés très probants. Bref, voilà un bon jeu de plus sur Atari. Messieurs les éditeurs, continuez à développer sur cette machine puisque le parc existe.



GÉNÉRAL: PC & ST

▲ Le graphisme est d'une beauté rare sur les deux versions et, dès la partie commencée, on s'y croit totalement.
▲ Le terrain de jeu, trois fois plus étendu, réserve bien des surprises.
▲ Les monstres sont superbes.
▲ La gestion des personnages ainsi que leur psychologie est bien rendue.
▼ La musique est peu intéressante et ne rajoute pas grand-chose à l'ensemble.
▼ Les icônes de sorts ne sont pas assez représentatives (pas assez icôniques, donc).
▼ La nuit, le graphisme ST est un peu confus.

ISHAR II

ST: La ville bénéficie d'un superbe graphisme et est très étendue.



PC: Ce piège redoutable saura vous remettre les idées en place.



EDITEUR : SILMARILS
SUR ST


JEU DE ROLES


NOTICE VF: 12


520 KO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS

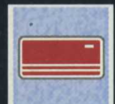
GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	17
INTERET	15
ORIGINALITÉ	13

88%

EDITEUR : SILMARILS
SUR PC

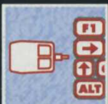

JEU DE ROLES


NOTICE VF: 13


3 MO


1 MO


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	17
INTERET	15
ORIGINALITÉ	13

88%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

TESTÉ SUR 486 DX2 66 EN MODE VGA ET UNE CARTE SOUND BLASTER

comme son nom l'indique, "retourne" un adversaire contre les siens. L'équipe, qui peut comporter 5 personnages, gère également les animaux de compagnie. Comme dans Ishar 1, l'engagement ou le renvoi d'un personnage donne lieu à un vote mais, grande nouveauté, on assiste à l'apparition de points de sympathie permettant au programme de gérer les différents antagonismes. Afin de respecter l'ambiance Dungeon & Dragons, on peut, au moyen d'un menu, positionner les personnages sur le terrain afin de définir un ordre de marche et ,éventuellement, de combats. Ces derniers, parfois assez sauvages, permettent de rencontrer de nombreuses créatures, surnaturelles ou non.

PREMIER DE CORDEE

Le principal changement de Ishar 2, comparé à l'ancien, concerne le paysage. Ce dernier, trois fois plus étendu, permet de se promener aussi bien à l'extérieur que dans des villages, une ville gigantesque et, pour ne pas faillir à la règle, dans des souterrains. Dehors, on trouve une grande diversité de lieux: steppe mais aussi forêt (y compris une ville dans les arbres) et même montagne. En altitude, il faudra équiper les membres de l'équipe de vêtements chauds et même, parfois, s'encorder sinon l'un de vos héros pourrait bien disparaître dans un ravin. En plus des vues "classiques" qui permettent de se déplacer dans 400.000 écrans, on peut parfois admirer des images plein écran. Ces dernières, bien que superbes, ne sont pas seulement là pour ménager une pause, puisqu'il est courant de pouvoir agir sur ces écrans au moyen de la souris pour récupérer, par exemple, un objet que la vue habituelle ne permettait pas de remarquer. La ville, immense et particulièrement belle, permet de s'approvisionner dans différents commerces. On trouve même une banque qui offre 8% d'intérêt! Si vous en avez le courage et ne craignez pas pour votre alignement, essayez donc de faire un casse, histoire d'équiper vos personnages dans les différentes armureries et allez vous restaurer dans l'une des quinze auberges de la région. Bref, voilà un superbe jeu doté d'une réelle ambiance et qui permettra aux joueurs de JdR, expérimentés ou non, de s'amuser des dizaines d'heures et de rencontrer des centaines de personnages. Quant aux joueurs ayant déjà disputé une partie de Ishar, il pourront charger une équipe précédente (moins les armes et les sorts). Comme on va le voir, c'est techniquement très bien réalisé et, surtout, il n'y aura pas de jaloux puisque la chose existe sur PC et ST, en attendant la version Amiga prévue pour septembre. **Moulinex**

ISHAR II sur PC

Sur la version PC, le graphiste de Ishar 2 s'en est donné à coeur joie et le résultat est tout à fait probant. Là aussi, l'ambiance particulière de ce monde, ou plutôt de ces mondes est bien rendue. Les paysages sont superbes et la ville, par exemple, impressionnante. Dans les souterrains, de nombreux détails rendent, là aussi, les lieux attachants. Surtout, c'est la diversité de ceux-ci qui tranche: certains couloirs arrondis sont oppressants, d'autres, carrés, sont vastes et hauts de plafond. Ajoutez à cela des changements de palette aux différentes heures de jeu et vous aurez une idée de la richesse de la chose. Côté déplacement et animation, rien à redire. Enfin, si la musique n'apporte pas grand-chose, les bruitages, eux, sont très convaincants. Toutefois, il est à noter que si le jeu de base n'est pas très gourmand, il faudra disposer de 610 Ko minimum afin de profiter de la musique et des bruitages en même temps. C'est pas pour dire mais c'est encore plus gourmand que le redoutable Strike Commander.

Might and Magic®

Dark Side of Xeen™

L'ultime volet de la saga "Might & Magic"

Manuel et textes à l'écran entièrement en français

NEW WORLD COMPUTING, INC.®

DISPONIBLE SUR PC VGA 256 COULEURS



DISTRIBUÉ PAR P.P.S. - 150 boulevard Haussman - 75008 Paris - Tél. : 33 (1) 43 59 47 47

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Ok, ok, ok! A la demande générale revoici des cracks des patchs et des astuces a gogo rien que pour vous, nos lecteurs préférés, acharnés de micro et de bidouilles en tout genre. Alors ressortez vos jeux que vous croyez ne jamais finir, car les solutions à vos problèmes se trouvent peut-être parmi ces quelques pages! Fini les Aliens trop collants, les trésors introuvables et les casse têtes insolvables, fini les nuits d'angoisse ou vous entendiez les petits cris des lemmings faire "oh no!". Mais surtout et avant tout, cela signifie aussi qu'il vous est de nouveau possible de devenir riche et célèbre, en nous envoyant vos tonnes d'astuces et de patchs en tous genres sur vos nouveaux jeux Pc, Amiga ou Atari, sans oublier vos soluces bien détaillées et tout et tout. Bref, vous avez du pain sur la planche pendant les vacances bande de veinards. Envoyer nous vos trucs à l'adresse suivante : JOYSTICK JEUX CRAK : 103 Bd Mac Donald 75019 Paris A très bientôt. STEF

BILL'S TOMATO GAME

AMIGA

■ **Pour passer les niveaux, pressez pendant le jeu la touche HELP.**
(SLIWINSKI Philippe)

DYNA BLASTER

PC

■ **Code du dernier level :**
NWNEBOKN.
Il ne vous reste plus qu'a tuer le boss (un minimum quand même) et d'admirer la fin.
(Stéphane PINSACH)

DESERT STRIKE

AMIGA

■ **Voici les codes pour les différentes missions :**

MISSION 1 - VQHREKD
MISSION 2 - IHBKWBD
MISSION 3 - PETBFTP
MISSION 4 - FWYCNEI
(BLANDINO Jerome)

FINAL BLOW

AMIGA

■ **En mode 1 joueur: appuyer sur F2 et, comme par magie, votre adversaire perd son énergie.**

■ **En mode 2 joueurs: F1 fait perdre l'énergie du player 1. F2 fait perdre l'énergie du player 2.**
(JACKY)

FLASHBACK

AMIGA

■ **Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu (à taper dans Password):**

NIVEAU 1 - BACK
NIVEAU 2 - LOUP
NIVEAU 3 - CINE
NIVEAU 4 - GOOD
NIVEAU 5 - SPIZ
NIVEAU 6 - BIOS
NIVEAU 7 - HALL
(JACKY)

HISTORY LINE

AMIGA

■ **Voici la première partie des codes d'history line:**

Level 1 : PULSE
Level 2 : GOOSE
Level 3 : SPORT
Level 4 : BIMBO
Level 5 : TEMPO
Level 6 : BARON
Level 7 : BUMMM
Level 8 : LEVEL
Level 9 : TOXIN
Level 10 : PRINC
Level 11 : CLEAN
Level 12 : XENON
(THOMAS Michael)

KICK OFF 2

PC

■ **Lorsque vous vous apprêtez à tirer un pénalty, une flèche apparaît. Pour savoir où l'ordinateur va plonger - c'est vous qui le décidez- gardez le doigt pressé sur "R" après avoir choisi la destination du plongeon avec la flèche pendant tout le ralenti. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à tirer du côté opposé.**
(HECQUET Yann)

COMMENT POKER ?

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf s'il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

LA RUSE DU GRAND PATCHEUR

La ruse du grand patcheur: si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou, plus précisément, celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste; ceci fait, vous la remplacerez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas, essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant.

ULTIMATE RIPPER

Mettez la disquette que vous voulez patcher, dans le lecteur, avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur "F1" si les informations vous semblent correctes, c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur "return", si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur "return".
Maintenant, appuyez sur "F3" (recherche), "H" (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur "F1" pour remplacer et sauvegarder.

DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrez le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher, allez dans le manuel de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître, dans laquelle vous trouvez le bouton "Chaîne hexa".

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met alors à rechercher, sur la disquette, la chaîne. Celle-ci trouvée, le message "chaîne trouvée" apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "Insertion", un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton "Hexa".

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifiez les octets et appuyez sur la touche "CLR HOME" (surtout pas "Return").
Allez dans le menu écriture. Sélectionnez le secteur et validez.

MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et, ensuite, vous enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Cela fait, vous sélectionnez l'option "Editer disquette" (sauf si l'on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionnez l'option "éditer fichier").
Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH" et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement, il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon ... BUGS !!!).

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyer sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et, si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

DISK DOCTOR

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettez la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE".
Choisissez l'option "OPEN DISK", sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisissez l'option "SEARCH". Entrez la chaîne hexadécimale à rechercher et, une fois la chaîne trouvée, modifiez les valeurs.
Allez dans le menu "SECTOR" et choisissez l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

PC

COMMENT POKER?

Il existe sur le marché et même dans le domaine public, une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne, en particulier, la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.

Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3

* sous DOS, tapez PCTOOLS
* quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
* positionnez le curseur sur le fichier à éditer
* tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
* tapez e
* entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
* lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5

* sous DOS, tapez NU suivi du nom du fichier à éditer sans oublier son extension
* faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
* tapez RETURN, et faites les modifications voulues
* faites 4 fois RETURN
* lancez le jeu normalement

DEBUG

* sous DOS, tapez DEBUG
* quand le tiret apparaît, tapez 'n' suivi immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
* faites L
* tapez scs:1ØØ la_taille_du_fichier la_chaîne_à_rechercher.
  La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Tapez RETURN
  Le programme vous donne une adresse.
  Relevez là et faites
  FL 'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.
  La_nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.
* Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN
  Tapez la taille du programme
  RETURN et w.
* tapez q RETURN pour sortir
* lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon, utilisez les programmes.

JIM POWER

AMIGA

■ **Si vous trouvez ce jeu trop dur, appuyez sur la touche R pour une surprise, le jeu sera 2 fois plus lent, donc 2 fois plus facile.**
(Xavier PEILLON)

NICKY BOOM

PC

■ **Tiens, voilà des codes de niveaux!**
NIVEAU 2 : MEDIT
NIVEAU 3 : KRATTY
NIVEAU 4 : MIRTES
NIVEAU 5 : ARRAX
NIVEAU 6 : JANIR
NIVEAU 7 : TRINOS
NIVEAU 8 : SIXAN
(PANON Anthony)

ROBOCOP

AMIGA

■ **Pendant la pause, tapez "BEST KEPT SECRET" et vous voilà avec des vies infinies.**
(HECQUET Yann)

HUMANS

PC

■**Codes des 40 premiers niveaux :**

Niveau 1 : Darwin
Niveau 2 : Andie pandie
Niveau 3 : Get a life
Niveau 4 : Carlos
Niveau 5 : Howie

Niveau 6 : Moobie
Niveau 7 : Csl
Niveau 8 : The humble one
Niveau 9 : Pixie
Niveau 10 : Milestone
Niveau 11 : War war war

Niveau 12 : Mckinon
Niveau 13 : Unlucky
Niveau 14 : Blue Monkey
Niveau 15 :Red dwarf
Niveau 16 : Bad taste
Niveau 17 : The kitchen
Niveau 18 : Cj
Niveau 19 : Sort it out
Niveau 20 : Smart

Niveau 21 : Villa3boro2
Niveau 22 : Erly morning
Niveau 23 : Boro4leedsi
Niveau 24 : Easy life
Niveau 25 : Jims ties
Niveau 26 : Parkview
Niveau 27 : Niceneasy
Niveau 28 : Green card
Niveau 29 : Cookie
Niveau 30 : Malcy malc
Niveau 31 : Raving Burk
Niveau 32 : You got it
Niveau 33 : Sgnimmel
Niveau 34 : Ministry
Niveau 35 : Mad freddy
Niveau 36 : Bizarre
Niveau 37 : Free scotland
Niveau 38 : Apple juice
Niveau 39 : Payday
Niveau 40 : Bananna moon

(SARRASIN Arnaud)

RAILROAD TYCOON

AMIGA

■ **Pour avoir argent infini appuyer sur la touche F1 puis pressez simultanément les touches SHIFT, $.**
(Antonio JORGE T. A. NUNES)

STONE AGE

AMIGA

■ **Un petit retour à l'âge de pierre, et Hop!**

Niveau 2 : BOVIDO
Niveau 10 : HIFUHI
Niveau 3 : SIDULA
Niveau 11 : DIVOBI
Niveau 4 : BIFISI
Niveau 12 : HEDIDA
Niveau 5 : LOVUHO
Niveau 13 : DAFALI
Niveau 6 : BADEBA
Niveau 14 : HUVESU
Niveau 7 : LUFIDO
Niveau 15 : DADOHA
Niveau 8 : HAVULU
Niveau 16 : SOFOBO
Niveau 9 : LODISE
(REYMOND HARRY)

STREET FIGHTER II

ATARI ST

■ **Pour jouer à 2 joueurs et choisir le même personnage pour les 2 joueurs. Lorsque vous choisissez vos personnages, le 1er joueur doit placer son cadre sans presser sur le bouton feu, sur le personnage qu'il veut en double, le 2ème joueur doit placer son cadre sur un personnage qui est autour du futur double personnage. Alors, avec une bonne précision, le joueur 1 presse sur le bouton feu alors qu'en même temps le 2ème joueur déplace son cadre vers le futur double personnage. Voilà !!**
(MERHEB Joseph)

STARGLIDER

AMIGA

■ **C'est peut-être un vieux jeu, mais ça vaut le coup d'essayer quand même cette astuce:**

Tapez "SLIDER AND MAKE IT SNAPPY" maintenant vous avez :
F2 - Energie
F3 - Fuel
F4 - Missiles
F5 - Surprise !
PH - Niveau suivant
(BIG FLEAU)

MAGIC POCKETS

PC

■**Voici les codes des différents niveaux :**

Niveau 1 : 1053
Niveau 2 : 3425
Niveau 3 : 3282
Niveau 4 : 4476
Niveau 5 : 7766
BONUS : 1467
Niveau 6 : 5284
Niveau 7 : 5284
Niveau 8 : 4757
Niveau 9 : 2818
Niveau 10 : 1960
Niveau 11 : 6331
BONUS : 8712
Niveau 12 : 3505
Niveau 13 : 0692
Niveau 14 : 1786
Niveau 15 : 9877
Niveau 16 : 7962
Niveau 17 : 4125
Niveau 18 : 2219
BONUS : 3123
Niveau 19 : 8498
Niveau 20 : 4370
Niveau 21 : 3541
Niveau 22 : 2823
Niveau 23 : 1286
Niveau 24 : 6067
Niveau 25 : 5139
(Arnaud DE SAINT JULIEN)

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

SIMANT

PC

Pour avoir autant de fourmis qu'on le désire dans SIMANT, il suffit de quelques manipulations.

Une fois le jeu et la partie lancés, cliquez sur votre fourmi pour obtenir le menu habituel, échangez de corps avec l'araignée (et oui! l'araignée) puis cliquez sur l'araignée pour avoir un autre menu, choisissez à nouveau le mode "exchange" et cliquez sur le corps de l'araignée. Et voilà, une fourmi identique à la première est créée. On peut ainsi faire des reines, des ouvrières, des soldats... à volonté en répétant la manip. (LAVIGNE Cyrille)

STREET FIGHTER II

AMIGA

Pour pouvoir prendre le même personnage (ex: KEN vs KEN) faites pause pendant le jeu et tapez au clavier 7 KIDS. Il y aura un petit éclair jaune pour montrer que vous avez bien fait le code. (BLANDINO Jerome)

SUPER FROG

AMIGA

Encore quelques petits sauts et vous voilà arrivé au niveau 6

Level 1-2 : 234644
Level 2-1 : 392822
Level 2-2 : 446364
Level 2-3 : 984448
Level 3-2 : 882311
Level 3-3 : 992334
Level 4-3 : 182394
Level 4-4 : 298383
Level 5-2 : 984841
Level 5-4 : 093152
Level 6-1 : 387211
Level 6-2 : 981122
(BONNIS Jacques)

WIZ KID

ATARI ST

Pour accéder au labyrinthe de la caverne (celui dont le manuel partle) il faut, au fond du puits, prendre la porte de gauche et utiliser un jeton sur le distributeur. Après, prendre n'importe quelle porte sauf EXIT; ensuite, entrer dans la porte invisible qui est à la place de la porte EXIT de l'ancienne salle et ça y est! Pour quitter le labyrinthe, toquer à la porte EXIT de la salle secrète n°0.

(NGUYEN Anthony)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANT

ATARI ST

Lorsque vous êtes au level 3 (le musée d'histoire naturelle). Quand vous traversez de pierre en pierre rouge, à la 4ème pierre rouge (celle où l'on est obligé de reculer) sautez à nouveau très haut dessus et hop! Vous vous retrouverez sur le mur gris du décor, ainsi vous pourrez marcher sur le mur sans être obligé de sauter de pierre en pierre rouge !!!
(Julien MANNONI)

THE CHAOS ENGINE

AMIGA

a) Codes en mode 1 joueur :

WORLD 2 - S52B7NBX0S8T
WORLD 3 - W40BDP3YYS6T
WORLD 4 - HMWBKR73DQKQ

b) Codes en mode 2 joueurs :

WORLD 2 - XKJBKWW6KSQH
WORLD 3 - K95BKR68S70L
WORLD 4 - 1P9BKHB3JQVY
(SCHEMMEL Laurent)

ZOOL

AMIGA

Le compteur du temps se trouve en $14E9. Pour avoir l'énergie illimitée, recherchez la chaîne : 01 EF 5C 67 00 00 70 53 et remplacez le $53 par $4A. (BOUVIER Michael)

ULTIMA IV

PC

Mettez "99" des octets 34 à 5B, Track 14, secteur 03.
(BIG FLEAU)

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

MOTOR HEAD

AMIGA

■ **Pour avoir 90 vies au lieu de 3, prenez une cartouche, allez à l'adresse $010186 et remplacez 03 par 90.**
(DENIS Arnaud)

WOODYS WORLD

AMIGA

■ **Quelques codes Bienvenus pour voyager dans le monde de Woody**

Niveau 2 - KFKJFAKK
Niveau 3 - OFKNGABP
Niveau 4 - OBCNCAFE
Niveau 5 - OACNAALE
Niveau 6 - OIGOOANA
(ROCHE Cyril)

ZOOL

AMIGA

■ **Tapez GOLDFISH lorsque ZOOL est sur l'emblême GREMLIN. L'écran flashera. Pendant le jeu tapez :**

1 pour être invulnérable
2 pour changer de niveau
3 pour changer de monde
4 et une surprise vous attendra.
(JANOCHA Laurent)

X-WING

PC

■ **Lorsque l'on a perdu un personnage ou qu'il a été capturé, on peut récupérer son pilote en bidouillant le fichier PILOTE.RPY avec PCTOOLS, par exemple, et changer dans le secteur 00, au déplacement 03, l'octet correspondant :**

00 En vie
01 Capturé
02 Mort

■ et pour admirer de joli badges et augmenter vite fait de grade, il faut remplacer, dans le même secteur au déplacement 04, l'octet par :

00 Flight cadet
01 Flight officier
02 Lieutenant
03 Capitaine
04 Commander
05 Général

■ et aux déplacements 34 à 36, il faut changer les octets par 64 64 64.
(ICEMAN)

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

LETHAL WEAPON

AMIGA

■ **Pour avoir un max de vies, rendez-vous à l'adresse**

$L1A1C9 et mettre FF 00 FF aux 6 premiers octets.

■ Pour avoir un max de cartouches, faites pareil mais à l'adresse :

$L1A1D5.

■ Et enfin, pour les balles, idem mais en $L1A1D9.

(SCHEMMEL Laurent)

STRIKE COMMANDER

PC

■ **Pour avoir 16 777 215 000 dollars, faites une sauvegarde, puis, avec un éditeur genre pctools ou autres, allez à offset 384 et tapez:**

00 00 00 00 00 00 ff ff ff ff ff 00 00 00 00
Ensuite, pour avoir 255 munitions à chaque arme, allez aux offest 367, 369, 371, 373, 375, 377, 379, 381, 383 et remplacez les chiffres présents sur ces offset par des FF et voilà le travail!
(Mister la bidouille)

DUNE 2

PC

■ **Plus de crédits dans DUNE 2 rien de plus simple!**

construisez plusieurs silos de stockage, puis notez le nombre de crédits et sauvez. Ensuite, éditez la sauvegarde grâce à un éditeur hexadécimal et retrouvez à l'offset 0374 (0180) le nombre de crédits. Il ne vous suffira plus qu'à la remplacer par le nombre de crédits que vous voulez. Mais attention le nombre est inversé: ex. 1889 crédits donneront (16 70) h. Veillez également à construire assez de silos car dès que la capacité des silos est dépassée, l'épice restante est perdue.
(GUILMAIN Bruno)

DARK AGES

PC

■ **Sauvegarder une partie.**

Editer le fichier "SAVEGAME.DA1", remplacer le premier offset par 05 pour avoir une arme plus puissante, le deuxième par 06 pour avoir un tir plus rapide, le sixième offset par FF pour avoir des vies infinies. Puis restaurer la partie.
(VAN DEN HOVE Michel)

SLEEP WALKER

AMIGA

■ **Pour avoir un bon paquet de vies avec une cartouche, recherchez les octets :**

03 00 03 00 00 00 et remplacez par FF 00 FF 00 00 00 ou rendez-vous à l'adresse S000125.
(SCHEMMEL Laurent)

PP HAMMER

PC

■ **Voici les adresses des différents compteurs :**

■ $105C3 = nombre de trésors à ramasser

■ $105BF = nombre de vies

■ $105C0 = temps restant

■ $1ECB = numéro du niveau
(BOUVIER Michael)

CAESAR

ATARI ST

■ **A CAESAR sur ST, si vous n'avez plus assez d'argent à voutre goût, vous pouvez :**

■ augmenter les impôts et perdre des citoyens

■ jouer au Millionnaire

■ sauver la partie (CAESARXV.SAV par ex), quitter le jeu, aller sous un éditeur de secteurs (MUTIL, par ex), éditer la sauvegarde (CAESARXV.SAV par ex) mettre 7F FF à l'offset E3D0,13ème et 14ème octet) sauver le fichier, retourner sous CAESAR, charger la partie (CAESARXV.SAV par ex). Et voilà 24 000 sesterces (et non pas des deniers, hein Impression?) dans votre bourse. Vous pouvez recommencez autant de fois que nécessaire (à condition d'avoir très peu d'argent, car si vous aviez 30 000 sesterces, vous en perdez 6 000. Vous vous retrouvez toujours avec 24 000).

(GEORGE Nicolas)

DYNA BLASTER

AMIGA

■ **Pour avoir les vies illimitées, remplacez en $4E334 le $53 par $4A.**

(BOUVIER Michael)

AMIGA - PC - ATARI ST - AMSTRAD CPC - COMMODORE 64

LA BIBLE DES POKES

VOLUME II DE H à Z

joystick
HORS SERIE MICRO

JUIN 1993 • 40 F • BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS • LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 09944559

DES MILLIERS D'ASTUCES pour des centaines de jeux

Vies Infinies • Cheat Mode • Pokes •
Codes Secrets • Solutions •
Temps Infini • Energie Infinie • Etc...

T 3472 - 5 H - 40,00 F - RD

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



BON DE COMMANDE

A DÉCOUPER, PHOTOCOPIER,OU RECOPIER ET À ADRESSER À JOYSTICK BIBLE DES POKES 103 BD MAC DONALD 75019 PARIS

Oooops... J'ai raté la 1ère partie du II ème volume de la Bible des Pokes!

Je veux absolument la recevoir chez moi et je joins un chèque à l'ordre de JOYSTICK, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.

❒ **VOLUME 1 de A à G : 40F* (le port est gratuit).**
❒ **VOLUME 2 de H à Z : 40F* (le port est gratuit).**

*Tarif pour la france Metropolitaine • Rajouter 10F pour le reste du monde.

NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
PAYS : .... ÂGE : .... MICRO : ....
Je joins un chèque de ...... à l'ordre de JOYSTICK BIBLES DES POKES 103 Bd Mac donald 75019 Paris

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 33
Ach. pour A1200 : moniteur multisync 1960 : 1400 Frs, lecteur externe 1200 : 290 Frs. Contacter Cédric, au (16) 56 20 02 58.

Département 40
Ach. A500 + 1 Mo + lecteur Ext + MK3 + joystick + Nbrx jx : 1800 Frs. Contacter Rollin Bertrand, 12 Bd de Harbaux, 40000 Mont de Marsan, ou au (16) 58 45 03 52.

Département 59
Ach. moniteur multi syncho 1960, ou autres, ou moniteur Cpc 6128, dans la région de l'OIse, Aisne, Nord si possible. Contacter Olivier, au (16) 27 35 64 11.

Département 75
Ach. sur Amiga : History Line, BBS Tane Seymour, Bat 2 : 150 Frs pce et Macro Police : 100 Frs et MM3 sur Mac : 200 Frs. Contacter Pierre, au (1) 48 03 43 02.

Département 76
Cherche éducatifs pour enfants de 5 à 15 ans sur A500. Contacter Rouault Philippe, 38 rue Henri Martin, 76100 Rouen;

Contact

Département 6
Ech. de logiciel de tout genre sur Amiga. Contacter Coste Bruno, 80 Ave de la lanterne, 06200 Nice.

Département 11
Cherche contacts sur A500/1200 rapides et durables, posséde Nbrx jx et utils. Contactre Alain Pou, 5 rue de Miraille, 11500 Quillan.

Département 13
Cherche contacts sur A500/500+ pour échnage/vente de jx et démos. Contacter Joélle Martin, 5 impasse de la calade, 13015 Marseille, ou au (16) 91 69 00 20.

Département 13
Vds. jx et utils sur A600/1200 à bas prix. Contacter Sanaes David, les aires, 13480 Cabrtes, ou au (16) 42 22 23 43.

Département 24
Vds. Ech. jx, utils, demos, news et oldies. Contacter Patrice, au (16) 53 50 26 99, ou 55 32 82 33.

Département 26
Cherche contact sur A500 (posséde Nbrx jx). Contacter Lapoulle thierry, 30 Rte de Chateauneuf, le vercors n° 1, 26200 Montélimar, ou au (16) 75 01 91 46 HR.

Département 29
A1200 cherche contacts sérieux, sympas et durables, pour échange d'images et autres sur cette bécannes. Contacter Piguel Jérome, rue du Penquer, 29120 Pont l'Abbe, ou au (16) 98 87 34 22.

Département 30
Cherche contacy sérieux sur A500, pour échange de jx et utils. Contacter Crespo Cedric, Ch du viget la colline 4, 30340 St privat des vieux.

Département 30
Cherche contact sur Amiga, pour échange en tout genre, débutant bienvenu, et cherche contact sur Amos. Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des paquerettes, 30100 Ales.

Département 33
Oldies, news, jx, utils sur tous amiga (A500 au A4000). Contacter Frédéric Tillac, 4 rue JJ Rousseau, 33185 le Haillan, ou au (16) 56 34 17 35.

Département 34
Cherche contacts sérieux pour échange de jx. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34600 Cournonterral.

Département 34
Cherche contacts sérieux, pour échange de jx sur A500/1200. Contacter Peter Gartner, 184 rue Cambridge, Bt 4 lma paillade, 34000 montpellier, ou au (16) 67 03 46 34.

Département 34
Cherche contacts sérieux et rapides, pour échange de jx, utils, news et démos. Contacter Cabre Jeremis, 14 rue Antoine Roux, 34400 Lunel Viel.

Département 35
Cherche contact sur Amiga dans la région Ermont, et vends SMS, MD . Contacter Frédéric, au (16) 34 15 57 60.

Département 38
Cherche contact sérieux durable et rapide sur Amiga. Contacter Virginie Ferraton, 6 rue Hector Berlioz, 38090 Villefontaine.

Département 38
Cherche contacts pour achats pas ver du tout ! Contacter Cédric Todaro, Pauphile, 38200 Seyssuel.

Département 44
Cherche contacts pour échanges ou ventes sur A500/1200 et ainsi que sur SFC/S NES/S Nintendo. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 45
Cherche contact sérieux et durable sur Amiga, posséde Nbrx news et oldies. Vds Nbrx originaux. Contacter Bleaud Anne, 4 place Louis Armand, 45000 Orleans.

Département 47
Cherche contacts, pour échange de news et oldies. Contacter Natbo Cyrille, Borbouat, 47430 Calognes, ou au (16) 53 89 53 28.

Département 50
Cherche toujours membres pour créer groupe, coders et autres. Contacter Larose Vivien, la cour Hebert, 50200 Heugueville.

Département 50
Cherche contacts sur a600, pour échange sérieux et rapide de news. Contacter Marc, au (16) 33 42 20 18.

Département 51
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Marc, après 19h, au (16) 26 86 02 08.

Département 54
Ech. ou Vds. DP jeux, et utils A1200, sérieux et rapide. Contacter Berger J Luc, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy;

Département 54
Ech. jx A500/1200, posséde Nbrx jx. Contacter Dufour Christophe, 52 Bd de Scarpone, 54000 Nancy.

Département 57
Vds. News sur A500/1200 à trés bas prix et jx S Nintendo à bas prix. Contacter Marc Vappiani, 25 Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 34 59 67 HR.

Département 57
Cherche contacts sur Amiga. POsséde Nbrx news. Achats et ventes possible. Contacter Schmidt Pascal, 45 Ave de Lorraine, 57800 Merlebach, ou au (16) 87 04 89 11.

Département 57
Cherche personnes possédant la soluce de Cadaver, et cherche contacts sur A600/500/500+. Contacter David Kaminski, 8 rue de Metz Ippling, 57990 Hunpling.

Département 57
Ech. ou Vds. sur A500/1200 à bas prix. Contacter Melis Renato, 33 rue du puits simon, 57350 Stiring, ou au (16) 87 88 22 51.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A1200/500 et Pc, pour échange de news. Contacter Santy Frédéric, 115 rue du Chevalier aveugle, 59190 Eaestre.

Département 59
Cherche contacts sur A500. Contacter Jean Christophe Lamare, 15 rue Balzac, 59710 Avelin, ou au (16) 20 32 42 71.

Département 59
Vds. Ech. news sur A500/1200. Contacter Fournier Christian, 28D 17 due E Dolet, 59260 Hellemmes Lille, ou au (16) 20 33 45 60.

Département 62
Ech. jx sur A500, (Si Martial lit ceci, qu'il me recontacte, perdu adresse). Contacter Thomas David, 20 rue du 8 mai 1945, 62143 Angres.

Département 62
Cherche contacts sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 62
Cherche contacts cools, rapides et sérieux sur A1200, dans le 67/68. Contacter Talenton J MArc, 40 rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim.

Département 67
Propose tous softs sur Amiga et Mac. Contacter Kuntz Laurent, 289 Rte de Colmar, 67100 Strasbourg.

Département 74
Ech. Ach. Vds. softs pour A500/1200, news et oldies, débutants bienvenus, prix sympas. Contacter Mantel Ghislain, 427 rue Paul Corbin, 74190 Passy, ou après, au (16) 50 78 05 26.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies sur A500 et A1200 à bas prix. Contacter Le Coent Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 75
Ech. vds. jx sur Amiga, et 1040 ST : prix à débattre. Contacter Lam Soc, 42 rue de Belleville, 75020 Paris, ou au (1) 43 58 49 02.

Département 75
Cherche contact sympa, sur A500, pour échange de jx et utils, ou démos sur la région parisienne de préférence. Contacter MAtthieu Boser, 12 rue Antoine Roucher, 75016 Paris.

Département 75
Recherche contacts sur A500/500+/600 que pour échanges. Contacts sérieux et rapides. Contacter Kerkoudi Kerim, 8 rue Stanislas, 75006 Paris.

Département 77
Cherche contacts sur A500. Ech. Vds. éventuellement si échange impossible. Téléphoner le soir et le WE, au (16) 64 04 13 03.

Département 80
Ech. Vds. nouvautés sur A500/600. Cherche contact sérieux et sympa. Contacter Stéphane Cornet, 25/7 rue du Mal Leclerc, 80210 Feuquieres, ou au (16) 22 30 62 54.

Département 82
Cherche contacts sérieux et rapides sur A500. Contacter J Bernard Magnier, 10 rue Francis Poulenc, 82000 Montauban.

Département 82
Vds. et Ech. jx sur A500. Contacter Bruno Magnier, 10 rue Francis Poulenc, 82000 Montauban.

Département 82
Vds. Ech. news à bas prix, sur A500. Contacter Barthere Pascal, 110 Bd Blaise Doumerc, 82000 Montauban, ou après 17h, au (16) 63 66 53 20.

Département 83
Cherche contacts sur A1200, pour échange sérieux et rapide de news dans le Var uniquement. Contacter Eric, au (16) 94 65 29 20.

Département 91
Recherche contacts sur Amiga, pour échanger des jx. Contacter Lionel Charuin, 23 rue des fontaines, 91490 Milly la Foret.

Département 93
Ech. ou Vds. jx Amiga. Contacter Amand Dominguez, 13 Ave Gabriel Péri, Poste Restante, 93400 St Ouen, ou au (1) 40 12 03 84.

Département 99
Cherche contacts sur Amiga. Contacter BP 1690, 6000 Charleroi, Belgique.

Département 99
Cherche contact Amiga, échange programme, vends DD 20 Mo. Contacter BP 24, 6200 Chatelet, Belgique.

Vente

Département 3
Vds. Digiview 4 vf + filtre electronique Digigold Pro + prog. : 2800 Frs. Vds. interface Midi GVP : 300 Frs, avec cable midi. Contacter Chatelain Laurent, 03380 Treignant.

Département 6
Vds. A1200, gagné à un concour : 2000 Frs à débattre. Contacter Ludovic, après 20h, au (16) 93 73 15 78.

Département 12
Vds. A500 + Ext 512 Ko + stand AVA + jx : 1900 Frs. Contacter Vidal david, 404 Chemin du coteau des cazes, 12400 St Afrique, ou au (16) 65 99 10 29.

Département 13
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx et utilsx + lecteurs Ext + joy + souris + ampli + Btes de rangement + cable peritel : 4500 Frs à débattre. Contacter Yohan, au (16) 42 44 56 26.

Département 13
Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Broucke Jimmy, 5 Ave J Moulin, 13580 La Fare les Oliviers.

Département 13
Vds. jx à bas prix (SF 2, Body Blows...). Contacter Thierry, au (16) 91 02 48 28.

Département 13
Vds. A500, 3 Mo + scanner + MK2 + moniteur 1084 + cables : 7500 Frs, MD + 7 jx : 2000 Frs, console CBS + Turbo 10 jx : 1000 Frs, moniteur Amstrad + Tv + Nec . Contacter Herve, au (16) 91 63 43 47.

Département 22
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + joys : 2500 Frs. Contacter Bocquenet Lionel, Tres le bois, 22600 Loudéac, ou ua (16) 96 28 95 31.

Département 24
Vds. news (A Train...), posséde oldies. Contacter Lachaud Fabien, 5 bis rue du Gal Maorand, 24000 Perigueux, ou au (16) 53 09 13 75.

Département 25
Vds. logiciels Amiga. Contacter Boinot Alexandre, le planée, 25160 Malbuisson, (envellope timbre SVP), ou au (16) 81 69 83 95.

Département 26
Vds. news à prix déments. Contacter Monier Olivier, le pré des gerins, 26120 Malissard.

Département 30
Vds. Amiga CDTV + clavier + souris + lecteur de disks 3" + 2 CD + télécomande : 2900 Frs (acheté 3790 Frs). Contacter Cédric, au (16) 66 89 99 25 HR.

Département 31
Vds. A2000 + lecteur Ext + 1084S + Nbrx jx + 3 joys : 3500 Frs. Contacter Cyrille, au (16) 61 95 09 15.

Département 31
Vds. A500 1 Mo + joystick + Nbrx jx : 1900 Frs. Contacter Lamata Fabrice, 7 Bd d'arcole, 31000 Toulouse, ou au (16) 61 23 62 70.

Département 37
Vds? jx originaux ; Great Courts 2 : 70 Frs, Striker : 90 Frs, Data disk Kick Off 2 Return to europe + Winning Tactics : 70 Frs les 2 et cherche contacts sur Amiga/Pc sur Tours. Téléphoner au (16) 47 53 65 45.

Département 38
Vds. A500, 1 Mo + Nbrx jx + moniteur + horloge : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 74 57 02 86.

Département 38
Vds. Ahes of Empire : 150 frs sur Amiga, et cherche contacts sympas. Contacter Loiodice Christophe, 41 Bd Joseph Valluer, 38200 Grenoble, ou au (16) 76 49 42 06.

Département 39
Vds. news Amiga à bas prix (Entity, B17, Fly Harder). Contacter Johan Viard, 115 rue des Pérosey, ou le week end au (16) 84 430 1 65.

Département 42
Vds. A500 + Ext horloge + Nbrx disks de jx + 2 joys + revues + Deluxe Paint IV + Drive Ext. Nbrx news : SF 2, Body Blow, Desert Strike... Téléphoner au (16) 77 62 03 58.

Département 44
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + souris + joystick + Nbrx jx. Contacter Philippe Goulard, 11 rue monvoisins, 44200 Nantes, ou au (16) 40 03 02 07.

Département 44
Vds. A500, 2 Mo (1 Mo chip + 1 Mo Fast), valeur : 3280 Frs, vendu : 2500 Frs, ou contre A600 + HD 80 Mo. Téléphoner au (16) 40 33 02 21.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 46
Vds. Nbrx jx à bas prix. Contacter Julien, ou Dorian Lecamp, rue du Pape Jean 23, 46000 Cahors, ou au (16) 65 22 58 91.

Département 54
Vds. jx A1200/500 (preciser ordinateur). Contacter Hardy Etienne, 18 rue des 3 freres Lievres, 54136 Bouxieres aux Dames.

Département 56
Vds. A2000 + imprimante Epson + lecteur 3" + carte MK3 + Nbrx disks + Bte de rangement + meuble + moniteur couleur + 2 joystick : 6500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 97 52 14 42.

Département 57
Vds. sur A500, news et oldies. Contacter Modoux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery, ou au (16) 86 29 66 40 HR.

Département 59
Vds. DD 20 Mo + 2 Mo de Ram pour A500 et 500+ : 1500 Frs. Cherche contacts sur 1200, posséde news. Contacter Figoureux Thierry, 31 rue E Verhagren, 59470 Wormhout, ou en soirée au (16) 28 62 82 95.

Département 59
Vds. Nbrx jx sur A500. Contacter Crestani Franco, 30 Bd Malherbe, 59600 Maubeuge.

Département 59
Vds. trés Nbrx démos et utils. Contacter Thulier Stéphane, 9 rue G Basquin, 59810 Lesquin.

Département 59
Vds. jx, utils, démos sur A500/600/1200, et cherche personne ayant digit vidéo, pour faire images. Contacter O Dejaegere, 24 Ghesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

Département 59
Vds. jx sur A500, à prix interessants. Téléphoner au (16) 28 61 59 03.

Département 59
Vds. news Amiga à bas prix. Contacter Karim Merabti, 41 rue Montesquieu, 59282 Douchy, ou le soir de 18 à 19h, au (16) 27 43 10 65.

Département 60
Vds. boitier pour disque dur + alimentation + 2 Mo : 600 Frs. Contacter Lionel, après 19h, au (16) 44 21 97 86.

Département 62
Vds. A600 + HD 20 Mo + kikstart 1.3 + jx + souris + alim + cables : 2490 Frs. Contacter Jeremie Bal, 348 Ave du Mal de Tassigny, 62000 Calais, ou au (16) 21 96 86 06.

Département 67
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext + 2 joystick + souris + jx et utiols + GFA Basic : 3000 Frs. Contacter Yannick, au (16) 88 64 22 55.

Département 67
Vds. A500 + Ext 1 Mo + Nbrx jx + souris + joy : 2500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 88 93 14 67.

Département 67
Vds. A2000 B 1 Mo + Mofast + 2 lecteur 3" + controleur GVP + DD 42 Mo + KS 1.3 + KS 2.0 + moniteur 1083S + programmes. Contacter Gilbert, au (16) 88 78 52 80.

Département 68
Vds. A500 1 Mo + souris et tapis + 2 joys + docs + Nbrx disks + utils, démos + Bte de rangement + péritel + DP : 2500 Frs. Contacter See Arnaud, 31 Ave de Colmar, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89 42 92 00.

Département 70
Vds. A500 + manuels d'utilisation + souris + joystick + Workbenck 1,3 + Tennis Cup + Ext mémoire 1 Mo : 2350 Frs. Contacter Franck, au (16) 84 78 80 74.

Département 71
Vds. Nbrx originaux Amiga (Heimmdall vf, Elf, Gods, Lemmings 1 et 2...) Téléphoner au (16) 85 38 18 01.

Département 72
Vds. ou Ech. jx A500 de 50 à 150 Frfs (tous originaux). Téléphoner au (16) 43 21 12 47.

Département 73
Vds. pour Amiga news et oldies à bas prix. Contacter Delliaux Dominique, Bat le mont fauge N° 11, 73390 Chamoux S/Gelon, ou au (16) 79 36 44 85.

Département 74
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 1 joystick + souris et tapis : 1900 Frs. Contacter Laiure, après 18h, au (1) 42 53 26 89.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur Ext + souris + 3 joys + écran 1084S + Nbrx discs + revues : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (16) 43 37 15 65.

Département 75
Vds. jx sur Amiga (Dune, Chaos Engine, Wing Commander), à bas prix. Contacter Vivian, au (1) 43 37 53 84.

Département 75
Vds. A600, sous garantie + Beast 3, Alien Breed, Flashback + souris : 2000 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 42 53 99 21.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 mo + joys + souris + Nbrx jx + utils + revues + docs + cable, Null, Modem : 2500 Frs à débattre. Contacter Roger Bruna, 6 rue Keufer, 75013 Paris, ou au (1) 45 65 36 19.

Département 75
Vds. news pour Amiga à bas prix. Contactez Franck Boucher, rue Marquis de Maures, 76910 Criel S/Mer, ou au (16) 35 50 68 16.

Département 75
Vds. A1200 + moniteur 1085S en parfait état, sous garantie + joystick + jx + disks : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 45 69 12 71.

Département 75
Vds. A500 1Mo + moniteur couleur + manette + souris et tapis + jx originaux : 2500 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 55 72 80.

Département 76
Vds. news, oldies,et démos, sur Amiga à bas prix + jx sur S Nintendo : 300 Frs. Contacter Padra Emanuel, 15 rue Abbé Lemire, 76100 Rouen, ou au (16) 35 62 97 19.

Département 76
Vds. jx Amiga : S Frog, Chuck Rock 2, Chaos Engine... à prix intéressants. Téléphoner après 17h, au (16) 35 84 71 36.

Département 76
Vds. jx originaux (Croisiére pour un Cadavre, S Soccer, Dune...) : 200 Frs et 3D kit : 300 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 35 48 75 41.

Département 76
Vds. news et oldies à prix cool, sur Amiga. Contacter Guisambert Florent, BP 595, 76370 Neuville les dieppe, ou au (16) 35 84 71 36.

Département 77
Vds. jx originaux A500 : Monkey Island, Beasy-t 2, Awesome... 150 Frs à débattre et cherche news sur Pc. Contacter Laurent, au (16) 64 08 25 65.

Département 77
Vds. A500 + Ext + souris + 2 lecteurs externes + jhoysticks + Nbrx disks : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 77
Vds. A500 + Ext 512 ko + moniteur couleur + Nbrx disks + joystick : 3500 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. A600, 2 Mo + horloge (sous garantie) : 1000 Frs. Contacter Pascal, au (16) 68 40 69 36.

Département 77
Vds. jx, utils and éducatifs sur Amiga. Contacter Emmanuel, au (16) 60 20 95 69.

Département 77
Vds. imprimante matricielle Citizen 120D en trés bon état : valeur 1200 Frs, vendu : 600 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 60 06 68 60.

Département 77
Vds. A500 + joys + Nbrx jx : 1300 Frs, lecteur Ext : 400 Frs, Ext 1 M%o : 200 Frs, Ext Oktronik Amstrad 464 DE 64 Ko : 200 Frs à débattre. Contacter Bertrand, au (16) 60 67 13 72.

Département 78
Vds. news sur A500 à bas prix. Contacter Vincent, au (1) 39 74 38 99.

Département 78
Vds. A500 + Ext + jx + péritel + Bte de rangement + tapis + 1 joy : 2500 Frs. Contacter Francois, au (1) 34 75 65 83.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris : 1500 Frs à débattre. Contacter Olivier, après 17h30, au (1) 34 78 68 02.

Département 78
Vds. A200B2.04 + 4 Mo + DD 52 Mo + AD Speed + Multistart 2 + 2 impecp 7 + cables + joys + 1084S + disks + docs + WB 2.1 : 9000 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 30 43 31 21.

Département 78
Vds. news à bas prix. Contacter Xavier, au (1) 34 08 08 98.

Département 78
Vds. DD A590 (20 Mo + 1 Mo Ram), pour A500 : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 30 23 06 80.

Département 78
Vds. jx sur A500/1200. Contacter Gilbert, au (1) 30 92 02 83.

Département 82
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Bonal Francois, 13 rue Berlioz, 82300 Caussade.

Département 86
Vds. sur Amiga : Bat 2 + Wing Commander, faire offre. Contacter Brice, au (16) 49 55 03 26.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur + lecteur Ext + Nbrx disks + joy et souris : 2900 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 60 10 54 34.

Département 91
Vds. A200 + 1083S + 2 drivers + Nbrx jx + joys + souris : 3800 Frs à débattre. Contacter Fabrice, au (16) 69 01 93 66.

Département 91
Vds. A600 sous garantie + lecteur Ext 3" + Rom 1.3/2.0 + Nbrx disks de jx : 2500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 69 42 90 85.

Département 91
Vds. A2000 + moniteur 1083S + souris + joystick + Nbrx jx + 2 lecteurs + livres : 4000 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 69 01 93 66.

Département 91
Vds. jx originaux sur amiga de 50 à 150 Frs, imprimante Citizen 120D : 700 Frs, moniteur Atari SC1425 : 800 Frs. Contacter Patrick, au (16) 64 90 06 09.

Département 92
Vds. A500 + Ext 1 Mo + moniteur couleur 1084s + 2 joystick + Nbrx jx + souris : 3000 Frs. Contacter Aziz, sur Paris et sa région, le soir, au (1) 47 94 59 98.

Département 92
Vds. Nbrx jx Amiga, cause vente machine, prix , intéressants, entre 50 et 100 Frs, liste sur demande. Contacter Arnaud, le soir, au (1) 42 53 92 34.

Département 92
Vds. jx Amiga à bas prix (Chaos, Lemmings 2, S Frog...) et Nec CGX + 7 jx : 600 Frs à débattre. Contacter Stéphane, le soir, au (1) 46 05 35 35.

Département 92
Vds. A2000B + 2 ème lecteur Ext + carte Action Replay MK3.0 : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 46 54 32 56.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. A500 + Ext + tapis et souris + 30 jx + joystick : 2000 Frs, et pour Pc Sound Blaster 2 : 600 Frs. Téléphoner au (1) 46 35 50 70.

Département 92
Vds. A500 + Nbrx jx + 2 joystick :3600 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 47 93 53 47.

Département 92
Vds. A1200 + émilation Rom 1.3 + utils pour bien démarrer : 2600 Frs. Recherche assistant PAO, pour Nelle revue Amiga. Téléphoner, au (1) 46 97 17 47.

Département 93
Vds. sur Amiga, jx à bas prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 60 59.

Département 93
Vds. news sur A500 à bas prix. Contacter Jimy, au (1) 48 32 27 29.

Département 93
Vds. A500, 1 Mo + moniteur 1083S + drive Ext + jx + souris + joystick : 3000 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 48 34 21 12.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

41

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 93
Vds. pour A500, Nbrx jx à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. jx sur A500. Contacter David Gianonatti, Parc de la noue, 93420 Villepinte, ou au (1) 43 83 61 95.

Département 93
Vds. jx Amiga, à trés bas . Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. sue Amiga : Cure o Enchantia : 150 Frs, Joutzone : 50 Frs. Contacter Rache Rudy, après 18h, au (1) 48 35 24 79.

Département 93
Vds. A500 + 1 Mo + 7 originaux (SF 2, Zool...) + 2 joysticks + démos + disks vierges et souris : 1500 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 61 59 28.

Département 93
Vds. jx sur Amiga/Pc. Contacter Cayeman JN, 21 Ave du Mont d'Est, 93600 Noisy le grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. A600 + 2 joys + Amos : 1500 Frs, ou contre lecteur CD Vidéo, ou autre matériel vidéo. Contacter Daniel, au (1) 48 50 04 22.

Département 93
Vds. A500 + Nbrx jx + 2 manettes et cherche contact pour échange de jx sur Pc. Contacter Stéphane, au (1) 48 69 44 80.

Département 94
Vds. A500, 1 Mo, lecteur Ext 3'' + imprimante, souris optique, joystick optique + jx et utils : 3500 Frs. Téléphoner au (1) 48 80 77 41.

Département 94
Vds. A500, 1 Mo + souris et tapis + jx et utils : 1300 Frs. Vds. Eye 1 et 2, SSki 2, Lure, Flasback, Epic, Ishar, entre 100 et 150 Frs pce. Téléphoner au (1) 45 90 69 50.

Département 94
Vds. A500, 1 Mo + 2 manettes + Nbrx jx + 2 phaser : 2500 Frs, Nbrx GB : 2500 Frs. Contacter Franck, au (1) 45 90 55 29.

Département 94
Vds. sur Amiga jx originaux : Lotus Turbo, Midwinter, Summer Edition... 80 Frs pce. Contacter Cazade Gilles, au (1) 42 07 95 89.

Département 94
Vds. A500 + 1048S + 2 ème lecteur + Nbrx disks + 2 manettes + originaux + docs + souris + revues : 4200 Frs. Contacter Karim, au (1) 48 08 05 78.

Département 94
Vds. originaux Amos V1.34 + compilateur : 400 Frs, 3 D Poll, F29, SF 2, Volviev : 100 Frs pce, Chaos Engine : 150 Frs, Scanner N&B : 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 48 90 46 58.

Département 95
Vds. news sur Amiga et Pc à bas prix. Contacter Xavier au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. news sur Amiga et Pc à bas prix. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur Ext + souris et tapis + Bte de rangement + joys + logiciels : 2500 Frs. Contacter Frédéric, au (16) 39 85 50 94.

Département 95
Vds. A1000 + jx originaux : 1500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 39 59 44 67.

Département 95
Vds. A500 + Ext + moniteur couleur 1083S + 2 joys + Nbrx jx + souris + logiciel de travail : 3000 Frs. Contacter Mickael, au (1) 39 93 17 63.

Département 95
Vds. A500, 1 Mo + nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 85 72 02.

Département 95
Vds. DD 80 Mo pour A1200 : 1600 Frs, DD 60 Mo par 5 : 100 Frs, matériel neuf. Contacter Patrick Lami, 22 Square du Nord, 95500 Gonesse, ou au (16) 39 85 12 65.

Département 95
Vds. CDTV 1000 + joy infra-rouge + souris et tapis + 1 CD : 2600 Frs, GG + sacoche + 3 jx + adaptateur secteur et MS + 1 jeu MS : 1400 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 34 17 03 96.

Département 95
Vds. news sur Amiga à prix interessant et utils sur Pc. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 97
Vds. Devapac3 : 650 Frs, (valeur 800 Frs). Contacter Perie Laurent, 17 rue Lamartine, 97200 Fort de France, Martinique.3

Département 99
Vds. A600, sous garantie + DD 30 Mo : 16000 FB Francs Belge). Contacter Frédéric, en Belgique au 02/734 02 45.

ATARI

Achat

Département 57
Cherche civilisation version francaise pour Atari, avec doc. Contacter Scholler Roger, 1 rue neuve, 57190 Florange.

Contact

Département 2
Cherche contact sérieux sur STE. Contacter Valentin Frédéric, 45 rue Dabremont, 02880 Cuffies.

Département 6
Ech. jx, démos, utils sur STE/F. Contacter Alexandre Cattoen, 2 Rte d'Auribeau, 06130 Grasse.

Département 50
Cherche contacts sympas sur ST, pour échanges sérieux, mais rapides de news, oldies, et autres, posséde Nbrx news. Contacter J Marc, au (16) 33 07 18 71.

Département 51
Ech. news ST (Sleep Walker, Vroom multiplayer...), débutants bienvenus. Contacter Konstanty Eric, 42 rue d'haussignemont, 51340 Blesme.

Département 57
Cherche contacts sur ST, débutants bienvenus, posséde news. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 62
Cherche contacts sur STE (démos). Contacter Ducrocq Nicolas, 151 rue des maquereaux, 62400 Locon, ou après 18h, au (16) 21 27 12 64.

Département 75
Enfin un vrai catalogue du domaine public, sur Atari/Falcon. Contacter NBC, 49 rue Goutte d'or, 75018 Paris.

Vente

Département 5
Vds. lecteur DF pour ST : 350 Frs. Contacter Nicola, au (16) 34 64 84 06.

Département 13
Vds. GB + 7 jx + cables pour 2 joueurs : 1000 Frs. Contacter Bouget Roger, 15 rue Jules Barbet, 13230 PSL du Rhone, ou au (16) 42 86 21 37.

Département 19
Vds. pour 520/1040 STE news et 'oldies à bas prix. Contacter Conche Gérard, 33 rue Andre Maurois, 19100 Brive.

Département 21
Vds. 520 STE + moniteur couleur + jx (SS2, Nicky, Hook...) : 2500 Frs, CPc 6128 couleur + jx : 700 Frs, news Amiga. Contacter Thibaudin Nicolas, 21170 St Jean de Cosne.

Département 21
Vds. 1040 STF + moniteur + souris + joy + Kit Prg. + utils avec docs + Nbrx disks + lecteur Ext + revues : 2900 Frs. Téléphoner, au (16) 80 45 34 38.

Département 24
Vds. 50 originaux sur ST de 50 à 150 Frs, ou contre jx ND, GG. Contacter Michel, le soir, au (16) 53 09 81 59.

Département 30
Vds/ pour Atari Dom Pubs, en tout genre. Contacter Wendling Serge, Impasse des oliviers, 30190 Sauzet.

Département 42
Vds. 520 STE + 1 Mo + docs + souris + Nbrx logiciels : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 77 56 95 05.

Département 44
Vds. 520 STF + écran couleur + joy + 2 souris + jx : valeur 4500 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Yann Salliou, 19 rue Pasteur, 44560 Paimboeuf, ou le soir, au (16) 40 27 55 15.

Département 44
Vds. Crazy Car 3 sur Atari : 100 Frs, Terminator : 50 Frs pce. Contacter Marc, après 19h, au (16) 40 50 97 12.

Département 58
Vds. Dmopubs : 5 Frs, lecteurs de disquettes 5'' Com 40/80 piste pour ST : 500 Frs, Blitz V 3.03 : 160 Frs. Contacter Mathout Laurent, 1 rue A Marquet, 58700 Premery.

Département 59
Vds. pour STF, news, oldies, docs, à bas prix. Contacter Bultez Jose, 33 rue de la moissonniere, 59640 Dunkerque.

Département 59
Vds. 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + 2 joys + prise péritel + Nbrx jx : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 20 35 79 60.

Département 70
vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx (Vroom, J Pond 2...) : 1500 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 84 49 22 85.

Département 71
Vds. Atari Porfolio, état neuf, gagné à un concours : 1000 Frs. Contacter Nicolas Joly, Hameau de Creteuil, 71150 Chaudenay.

Département 75
Vds. 520 STF 1 Mo + écran couleur SC 1224 + NB SM124 + 2 joys + souris + jx : 3200 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 42 05 06 18.

Département 75
Vds. jx Atari à bas prix : Ween, Speed Ball 2, Indy 3... (tous les jx sont originaux). Contacter Damien, au (1) 42 88 95 08.

Département 77
Vds. 520 ST + moniteur couleur + Nbrx jx + joy et souris : 1350 Frs, GG + 5 jx : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 64 23 14 58.

Département 77
Vds. 520 STE 2 MO + moniteur couleur Phiolips CM8832 + souris + joy + methode GFA Basic + 20 jx originaux : 5500 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 68 97.

Département 86
Vds. 520 STF gonflé 1 Mo, lecteur 720 + DD 20 Mo + moniteur mono + cable minitel + jx et logiciels : 1600 Frs. Téléphoner au (16) 49 46 35 19 HB.

Département 91
Vds. 520 STF + logiciels + jx + carte son + souris + docs + autre matériel : 2000 Frs à débattre. Contacter Cyril, au (16) 69 41 28 63.

Département 91
Vds. jx originaux avec Btes et notices à partir de 50 Frs, posséde : croisoére pour un cadavre, Moktar, SF 2... échange possible sur jx originaux interressant pour ST. Téléphoner au (16) 60 10 69 84.

Département 91
Vds. 520 STE + 1 Mo + moniteur couleur Atari + souris et tapis + manuel et emballage d'origine + Nbrx jx et utils. Téléphoner après 16h, au (16) 69 28 52 01.

Département 92
Vds. 1040 STF + DD 20 Mo + tapis et souris + péritel + Nbrx jx : 3000 Frs. Téléphoner le soir vers 19h, au (1) 46 13 76 74.

Département 92
Vds. 520 STF + Nbrx jx et utils + moniteur couleur SC 1425 + souris + joy + Bte de rangement : 1900 Frs. Contacter Chris, au (1) 47 41 68 95.

Département 92
Vds. ST 1 Mo, écran couleur, imprimante Star , listing, ruban, souris, 2 joys + ralonge, Bte de rangement, Nbrx programmes, et livres : 2700 Frs. Téléphoner au (1) 47 74 93 95.

Département 94
Vds. 520 STE + moniteur couleur + 2 sours et tapis + Btes pour disks + Nbrx jx + Kit complet de nettoyage + manuel Basic... : 2700 Frs. Téléphoner au (1) 45 94 16 51.

Département 94
Vds. 520 STF + moniteur couleur + souris + joy + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Bruno, au (1) 48 93 10 61.

Département 95
Vds. 520 STF + moniteur 1224 + jx, Burotext pour Atari à partir de 1 Mo de Ram , le tout : 1800 Frs. Contacter Emmanuel Brelet, les rives d'Eragny, 18 rue des Chalands, 95610 Eragny S/Oise, ou au (16) 34 64 94 91.

Département 95
Vds. 1040 STF + écran moni + souris + péritel + 3 joysticks + jx : 1500 Frs. Contacter Marti J Pierre, 38 rue de Paris, 932260 Les Lilas, ou au (1) 48 97 37 52.

Département 95
Vds. 1040 STE + moniteur SC1425 + souris + joysticks + Nbrx jx et utils : 3700 Frs. Contacter Thomas, après 17h, au (16) 34 08 09 10.

Département 99
Vds. moniteur couleur SC 1425 Atari + housse : 1000 Frs, lecteur Ext Atari SF314, avec sélecteur de faces : 600 Frs , GG + jx : 600 Frs. Contacter Francois, le week end, au (16) 74 97 51 93.

AUTRES

Achat

Département 37
Ach. Neo Geo + 1 joy + 2 jx, entre 1500 et 2000 Frs. Contacter Villoteau Frédéric, 17 rue des orfévres, 37300 Joue les Tours.

Contact

Département 2
Cherche sontacts sérieux sur Apple (Mac). Téléphoner après 16h30, au (16) 81 98 28 48.

Département 31
Ech. jx, utils (originaux, Dompub) sur Mac. Contacter Olivier Vuillemin, 28 rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.

Département 44
Ech. jx sur console S Nintendo et Sega, tous modéles su rla région nantaise. Contacter Anthony, avant 18h30, au (16) 40 89 10 71.

Département 78
Ech. jx sur Mac : cherche KQ 6, SQ 5, Helcat Mission, Eight Ball... Contacter Michael Salomon, en semaine et après 18h, au (1) 30 58 10 46.

Département 78
Recherche contacts pour monter Fanzine de jx micro Yveline. Contacter Big Fleau, sur 3615 Joystick.

Vente

Département 13
Vds. S Nes + 3 jx + adaptateur cartouches US : 2000 Frs. Contacter Cédric, avant 18h30, au (16) 90 53 32 15.

Département 34
Vds. S Nintendo + 2 manettes + S Fighter 2 + Hat Trick Hero + adaptateur, sous garantie : 1700 Frs. Téléphoner au (16) 67 96 24 15.

Département 45
Vds. jx Neo Geo : M Nation : 890 Frs, W heros : 890 Frs, Alpha Mission 2 : 390 Frs, F Fury : 690 Frs. Contacter Jérémy, au (16) 68 33 22 70.

Département 59
Vds. MD + jx : prix à débattre, et jx sur A1200 sur Lille. Contacter Petit Romain, 116 rue JJ Rousseau, 59370 Mons en Baroeul.

Département 59
Vds. Md Fra + adaptateur Jap + +6 jx (Sonic, S of Rage, Bio Hazard...) : 1900 Frs. Contacter Marc, le soir, au (16) 28 59 10 88.

Département 59
Vds. S Nintendo + S Fighter 2 + 2 manettes + garantie 6 mois : 850 Frs. Contacter Philippe, au (16) 20 92 63 77.

Département 67
Vds. Nbrx revues 12 frs pce, ou 500 Frs le tout (uniquement en Alsace). Contacter Mustafa, au (16) 88 85 72 12.

Département 69
Vds. sur C64, periphérique, livres, utils, jx originaux à prix intéressant. Contacter Gil Boeglin, 246 rue Garibaldi, 69003 Lyon, ou au (16) 78 60 70 12.

Département 73
Vds. Lyns 2 + adaptateur secteur + 4 jx (Batman, WAr Birds...) : 850 Frs. Téléphoner après 14h, au (16) 79 32 69 26.

Département 74
Vds. MS 2 + 2 manettes + 5 jx : 950 Frs, au lieu de 1500 Frs. Contacter Wiliam, après 15h, au (16) 50 74 80 52.

Département 92
Vds. MD + 3 pads (dont 2 infra rouge) + 4 jx (TF 4, Land Stalker) + Game adaptator + Sega vidéo 1 et 2, et revues : 1600 Frs. Contacter David, après 18h, au (1) 47 95 00 36.

Département 92
Vds. MD Fra + jx + Pro 2 : 1995 Frs, ou vente séparée. Contacter Alexandre, après 17h, au (1) 47 89 36 28.

Département 93
Vds. jx sur S Nintendo : S Adventure Island, Rival Turf, Zelda 3 : 500 Frs pce, ou 1300 Frs les 3. Téléphoner au (1) 43 83 65 66.

Département 93
Vds. ou Ech. F Fury 2, contre View Point, ou F Fury 2 : 1200 Frs. Contacter Hervé, après 20h30, au (1) 43 00 27 90.

Département 93
Vds. GB + Mario et Tetris + adaptateur secteur + cables : 495 Frs, GX4000 + 1 jeu + 2 manettes : 200 Frs, TO7/70 + lecteur K7 + Basic : 540 Frs. Téléphoner au (1) 43 32 96 92.

Département 94
Vds. MS I + 2 manettes et 2 jx, et jx de 150 à 300 Frs. Contacter Jorge, ou luis, au (1) 49 76 09 96.

Département 95
Vds. moniteur 1083S : 1250 Frs, une manette : 100 Frs, une autre : 75 Frs et S Fighter 2 : 100 Frs. Contacter Pascal, au (16) 39 95 04 29.

Cpc

Achat

Département 51
Ach. logiciels originaux pour Cpc 6128, aventures, éducatifs, et utils. Téléphoner au (16) 26 47 32 26.

Vente

Département 56
Vds. Cpc K7 464 couleur + lecteur DDI 1 + 2 joystick + jx K7 et disks + revues : 2500 Frs. Contacter Denis, après 17h, au (16) 97 87 08 73.

Département 60
Vds. jx originaux sur Cpc 6128 : 30 Frs pce (Turrican, Rick Dangerous 2...). Contacter Christophe, le soir, au (16) 44 03 35 16.

Département 69
Vds. Cpc 6128 couleur + joystick + disks vierges + jx + Tuner Tv : 1600 frs, ou sans Tuner Tv : 1200 Frs, Tuner : entre 400 et 500 Frs. Vds. compiles : 100 Frs. Contacter Xavier, au (16) 78 31 12 90.

Département 86
Vds. Utils + docs Francais Procopy plus Printmaster, B Flasher Oxford, Pao Tasword : 500 Frs. Contacter Mr Gautron, 81 rue de Concise, 86500 Montmorillon, ou au (16) 49 91 31 49.

Département 91
Vds. cable pour connecter Nes, S Nes, Sega, Amiga, STE, ou STF sur moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter David, au (16) 69 889 14 33.

Département 91
Vds. Cpc couleur + tuner télé+ reveil + meuble + manuel + jx et utils + 3 joystick : 2000 Frs. Contacter Sébastien, de 9h à 19h30, sauf dimanche et lundi, au (16) 60 83 18 48.

Pc

Achat

Département 33
Ach. Pc 286 et carte mére 386 + jx : 1200 et 400 Frs à débattre. Contacter David, le soir, au (16) 56 68 71 66.

Département 51
Ach. jx et carte son pour Pc, échange possible. Cherche carte SVGA 512 Ko : 150 Frs, 4 Mo Ram : 300 Frs. Contacter Viart Lionel, 3 place du marche, 51190 Mesnil S/oger, ou au (16) 26 06 15 32.

Département 72
Ach. pc 1512 ou 1640 + écran EGA couleur + 1 lecteur : 1000 Frs. Contacter Bonin Chris, 5 ème 2 nd 2, Prytanée national, 72208, La Fleche Cedex.

Département 94
Ach. Org. sur Pc : Ess et Reach for the Skies. Contacter Emilio, au (1) 48 80 10 55.

Département 95
Ach. le jeu Wings de Cinemaware. Contacter Julien, entre 17 et 19h, au (16) 39 85 45 30.

Contact

Département 11
Cherche contact sur Pc, S Nes, débutant accepté. Contacter Rotszyld Thomas, chemin de Fourque, 11300 Limoux S/Pieusse, ou au (16) 68 31 34 32.

Département 13
Cherche contacts sur Pc et Amiga, débutants acceptés. Contacter Aubin L Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Miramas, ou au (16) 90 50 03 42, ou au (16) 90 58 07 32.

Département 26
Ech. jx Pc contre jx ou BD Marvel (Strange, Titan...). Contacter Michael Eschkind, la chouannerie, 26770 Taulignan, ou ua (16) 75 53 54 01.

Département 26
Ech. news sur Pc, sérieux et rapide. Contacter Andre Jeroma, 105b rue du 4 septembre, 26000 Valence, ou au (16) 75 56 57 09.

Département 30
Cherche contacts sérieux et rapide, pour échange de news, jx, utiols. Contacter Fage Ludovic, Chemin St Joseph, 30150 Roquemaure, ou au (16) 66 82 62 58.

Département 34
Cherche contacts sur Pc. Contacter Deleau Herve, 12 allée du grand Pavois, 34200 Sete, ou au (16) 67 46 18 10.

Département 37
Cherche contacts sur Pc, débutants bien venus. Contacter David Avoine, 21 rue du Doc Trousseau, 37540 St Cyr S/Loire, ou après 19h, au (16) 47 41 61 55.

Département 38
Ech. jx ou utils sur Pc, possibilité de vente. Contacter Lionel Auguste, 186 rue A Malraux, 38920 Crolles.

Département 38
Cherche contacts rapides et sérieux sur Pc, pour échanges. Contacter Vincent, au (16) 76 56 84 43.

Département 38
Ech? Vds? jx ou uatres sur Pc et Maiga, posséde news. Vds. Amiga. Contacter Hacong Minh, 122 rue ruye Beyle Stendhal, 38340 Voreppe, ou au (16) 76 50 06 63.

Département 49
Ech. Vds. softs sur Pc/Amiga/ST. Cherche contacts sur Pc et cherche / échange docs. Contacter Gregory Guillant, 6 Sq des mimosas, 49610 Murs Erigne, ou au (16) 41 45 92 62.

Département 57
Recherche codes du jeu Zak de Lucas Film. Contacter Melanie Gault, 1 bis allée des jasmins, 57830 Ars/Moselle.

Département 57
Cherche échange de jx, utils, et éducatif sur Pc STE et A500. Contacter J Francois Bertheau, 1 rue des myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 59
Ech. jx, news, et utils sous Dos, ou Windows en 3 et 5". Contacter Wuillot JM, 37 rue Jean Flomet, 59121 Haulchin, ou au (16) 27 31 17 98.

Département 63
Cherche contacts sur Pc. Contacter Remy Frédéric, 27 Rte de Blanzat, 63830 Nohanent, ou en soirée, ua (16) 73 60 55 23.

Département 64
Ech. Nbrx jx sur Pc. Contacter Regis Lucas, 99 Bd Alsace Lorraine, 64000 Pau.

Département 66
Twinface Association de développeurs de jx. Rejoignez des passionnés. Twinface, 5 rue de taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 68 50 22 91, Fax : 68 66 92 58.

Département 68
Vds. Ech. Ach. news originaux sur Pc et carte 386 33C, DD 105 Mo... Contacter Roy Micheline, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse.

Département 69
Ech. jx Pc uniquement sur Lyon. Contacter Loic, au (16) 78 25 21 22.

Département 75
Vds. jx sur Pc, Amiga, S Nes. Vds. GG neuve + 27 jx : 2300 Frs. Contacter Aliouane mohamed, 133 rue Haxo, 75109 Paris, ou au (1) 42 06 56 02.

Département 75
Cherche contact sympa dans Paris, pour échange de jx sur Pc. Contacter Benjamin, au (1) 43 21 74 24.

Département 77
Vds. Ech. news sur Pc. Vds. 520 ST + disks + souris + joy : 1100 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 64 24 54 30.

Département 78
Groupe cherche bon codeur Pc pour jx sur CD Rom et Arcades. Contacter Etienne, après 19h, au (16) 39 11 42 92.

Département 92
Ech. jx sur Pc, posséde KQ 5 et 6, Batman, KGB... Téléphoner au (1) 45 36 03 89.

Département 93
Ech. Nbrx jx, recherche contacts sérieux dans la région d'Epinay. Contacter Frédéric, au (1) 48 41 95 32.

Département 93
Ech. jx Pc, posséde : Monkey Island 1 et 2, Dune 1 et 2... Contacter Pierk, au (1) 43 83 89 04.

Département 94
Ech. vds. Ach. news ou oldies. Contacter Fabrice Moreau, 11 Bd de Brandebourg, 94200 Ivry S/Seine, ou au (1) 46 71 19 26.

Département 94
Ech. jx et utils sur Pc. Téléphoner au (1) 45 98 06 38.

Département 99
Cherche contacts sur Pc. Contacter Matthys Jan, rue de l'adoption 37, 5660 Mariembourg, Belgique.

Vente

Département 1
Vds. carte Sound Blaster Pro version 2, avec interface synthé, CDRom, joystick + séquenceur plus de voyetra : 1100 Frs. Contacter Mathias Guillaume, au (16) 74 60 97 51.

Département 1
Vds. news à partir de 30 Frs. Contacter Anthony Erozier, 24 petit chemin des planches, 01600 Trevoux, ou au (16) 74 00 27 27.

Département 2
Vds. pc 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, lecteur 3", SVGA 1 Mo, jx et utils, sous garantie : 13000 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55.

Département 6
Vds. Pc 1512 DD, CGA couleur + souris Intégrale Pc, 2 lecteur 5" + joystick + QQS + jx : 2200 Frs. Contacter MAthieu, au (16) 93 32 92 13.

Département 25
Vds. Nbrx jx. Contacter Aeschelmann Philippe, 47 rue Oehmichen, 25200 Montbeliard, ou au (16) 81 90 13 17.

Département 33
Vds. 386 DX 40, 4 Mo Ram, SVGA 1 Mo Trident, écran SVGA Packard-B 0,28, 2 lecteur, Nbrx jx et utils, port jx, Dos 6 vf. Contacter Pages Pierre Francois, ua (16) 56 05 52 43.

Département 38
Vds. originaux : 200 Frs pce : Lostin Time, SQ 5, Legacy, Transartica.... Téléphoner après 19h, au (16) 76 25 00 57.

Département 42
Vds. ou Ech A in the Dark, Ween the Prophecy, Sim City Deluxe : 200 Frs pce, ou 500 Frs l'ensemble. Téléphoner au (16) 77 68 13 15.

Département 43
Vds. 286 16 Mhz, VGA, DD 42 Mo, 4 Mo Ram, lecteur 3 et 5", Ablib, jx et utils (Win 3.1, Dos 5, KQ 6, Flashback, Prince 2) : 5000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 91 69 04 64.

Département 44
Vds. jx originaux sur Pc 3" : Elf, Legend of Kyrandia, A in the Dark : 200 Frs pce, M Island 2 vf, Indy 4 vf : 250 Frs : 250 Frs pce. Contacter Philippe, le soir, au (16) 40 78 57 11.

Département 44
Vds. imprimante 136 Col. avec Nbrx accessoires : 1100 Frs. Ach. jx Lynx. Contacter Xavier, au (16) 40 89 21 45.

Département 44
Vds. ou Ech. Nbrx jx Pc : Car and Driver, T Skweeks, Lemmings, C pour un Cadavre... de 30 à 200 Frs. Contacter Francois, au (16) 40 03 61 99.

Département 45
Vds. moniteur SVGA couleur 14" + carte 1024 + phot & amin X pour tous pc : 2500 Frs à débattre. Téléphoner le week end ou après 18h, au (16) 38 80 11 94.

Département 59
Vds. pc portable Toshiba 1 Mo Ram, lecteur 3", DD 35 Mo + logiciels (Word 5, Works 2, MS Dos 6) + souris, valeur 12000 Frs, vendu : 6500 Frs. Contacter Thomas, au (16) 20 52 13 98.

Département 60
Vds. carte mére 486 DX 33 : 3500 Frs. Contacter Bruno, au (16) 44 49 13 66.

Département 61
Vds. jx Pc 3" à partir de 150 Frs (Panza, Guy Spy, Adv Tennis...). Contacter Christophe Mathias, la butte, 61240 Nonant le pin.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 61
Vds. Pc 486 DX 33, DD 120 Mo, 128 Ko cache, 4 Mo Ram, SVGA 14'' + Nbrx jx : 7900 Frs, Pc 486 DX2 66, Vesa LB : 10900 Frs, vente sur Paris. Contacter MArc, au (16) 33 28 62 61.

Département 69
Vds. carte 386-33 + carte vidéo Orchid Pro 1024 * 768 - 30% et cherche contact. Contacter Weibel Guy, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89 43 26 38.

Département 72
Vds. jx Pc et Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd Petite Vitesse, 72200 La Fléche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. carte vidéo Orchid Prodesigner IIS 1 Mo, (acheté le 11/92, sous garantie 4 ans) : 500 Frs. Contacter fabien, au (1) 40 35 34 52.

Département 75
Vds. news Pc original de 99 à 199 Frs (X Wing, Strick Commander, Dune 2...). Téléphoner le soir, au (1) 47 76 14 31.

Département 75
Vds. pour Pc, DD Quantum 240 Mo : 2100 Frs, ou 2000 Frs par 3 (IDE). Contacter Christian aux mois de Juin et Aout, au (1) 49 60 92 97, et en Juillet au (16) 46 02 39 79.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 25 + 4 Mo Ram + 2 lecteur HD + DD 80 Mo + moniteur + carte SVGA couleur 1 Mo + Dos et Windows + Nbrx logiciels + souris et 1 joystick : 8500 Frs. Contacter Eric, au (1) 47 97 77 44.

Département 75
Vds. originaux Pc : Alone in the Dark, Star Trek, Leather Godesses of Phobos 2 : 150 Frs pce, pas d'échange. Contacter David, au (1) 45 77 63 39.

Département 75
Vds. pc 286, écran couleur, DD 60 Mo, lecteur 5'', Dos 6, Bnrx jx originaux. Téléphoner après 19h30, au (1) 40 36 48 99.

Département 77
Vds. Stricke Commander, Car and Driver, Flight Yohe 2000 : 250 Frs pce, et 300 Frs le volant, ou 700 Frs l'ensemble. Contacter Thomas, après 17h, au (16) 64 04 71 31.

Département 78
Vds. news Pc et Amiga à bas prix. Contacter Xavier au (1) 34 08 08 98.

Département 78
Vds. carte mére Pc 386 SX 33 + carte VGA : 650 Frs sans Ram (prévoir Simms). Contacter Gérard Francois, 27 rue rieussel, 78220 Viroflay.

Département 82
Vds. softs Pc à bas prix. Contacter Dugas Bruno, 20 rue Fourchue, 82000 Montauban.

Département 83
Vds. jx originaux : 200 Frs pce (X Wing, Strike Commander...). Contacter Claude, au (16) 94 27 44 76.

Département 85
Vds. WC 2 + SPE Op 1 et 2 : 300 Frs + Midwinter 2 : 100 Frs. Contacter J Chevalier, au (16) 51 94 41 25.

Département 86
Vds. 486 DX 50, DD 170 Mo + 4 Mo Ram + 256 Ko cache + ET4000 + SB Pro 2 lecteur 3 et 5'' + Bios Ami, carte évolutive + écran Sony 1404S : 15000 Frs. Contacter Lemacon David, 33 rue du quereux, 86440 Migne, ou au (16) 49 51 76 27.

Département 89
Vds. Pc 386 DX 40, DD 80 Mo, SVGA, 4 Mo sous garantie 2 ans : 6900 Frs et Pc 486 DX 33 : 8900 Frs. Contacter Munoz José, BP 3, 89010 Auxerre, ou au (16) 86 46 69 54.

Département 91
Vds. jx originaux : Wing Commander 2 + SO 1 + speech pack : 250 frs, Knight of the Sky : 150 Frs, M1 Tank Platoon : 150 Frs, ou 500 Frs les 3. Téléphoner au (16) 69 24 21 93.

Département 91
Vds. Pc 386 DX 33, 4 Mo de Ram, lecteur 3 et 5'', moniteur SVGA, DD 80 Mo, SB Pro 2 + Dos 5 + souris + Nbrx jx : 11000 Frs à débattre. Contacter Aymeric, au (16) 60 80 05 38.

Département 92
Ech. jx sur Pc : Dune 2, GP, KGGB, Monkey 1 et 2, Laura, Indy 4... contre Lemmings 2, ou Populous 2, ou SF 2. Contacter Vincent, au (1) 43 50 70 83.

Département 92
Vds. Flashback : 180 Frs; K Quest en 5'' : 120 Frs et K Quest 6 en 3'' : 180 Frs, pas d'échange. Contacter Christophe, au (1) 45 36 03 89.

Département 92
Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. 286 12 Mhz, VGA, DD 40 Mo, lecteur 3'' + Nbrx jx et utils (SQ 5, SHAdox of C, Windows, Pctools...) : 4000 Frs à débattre. Contacter Vincent, au (1) 47 21 05 59.

Département 93
Vds. jx originaux : Eyes of Beholder 3, Ultima 2, Legend of Kyrandia, Dune 2 : 150 Frs pce. Contacter Melle Brellit Karine, 13 rue des Alberes, 93270 Sevran;

Département 93
Vds. 286 16 Mhz, SVGA couleur, HD 80 Mo, 1 Mo Ram, lecteur 3 et 5'' + souris + windows 3.1 + Dos 6 + utils et jx + imprimante LQCIT 120 D : 5700 Frs. Contacter J Philippe Reynaert, le soir, au (1) 49 35 13 55.

Département 93
Vds. logiciel Pc à trés bas prix et disquettes HD : 4,90 Frs, et DD : 2,90 Frs. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. carte S Blaster Pro + Games 92, Lure of tempress, Bargon Attack, Kyrandia, Cure of Enchantia + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Franck, après 19h, au (1) 48 47 79 12.

Département 94
Vds. carte VGA Colorimage + carte mére 286 SX 1, 4 Mo + imprimante listing Seikosha GP100A, prix non définis. Contacter Nicolas Tuil, 25 rue Pierre et Marie Curie, 94200 Ivry S/Seine.

Département 94
Vds. sur Pc : Flashback, Alone in the Dark, Caesar : 200 Frs et autres news. Contacter J Marc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Vds. Pc 486 DX 33 SCGA, 4 Mo Ram, DD 200 Mo, lecteur 3'', avec de Nbx logiciels, valeur : 17500 Frs, vendu : 8500 Frs. Téléphoner au (1) 43 74 12 38.

Département 94
Vds. Desmùate (utils de TTx, Tableurs, fichiers...), jx : Goblinns 2 vf, Eternam, Ween, FS4, Pc Corps Humain de 100 à 200 Frs, 1 carte mére 386 DX 25 : 500 Frs, carte Sound Blaster : 500 Frs, cours anglais 1 er et 2 ème niveau : 300 Frs. Contacter Mr Tridoux, au (1) 49 69 05 28.

Département 95
Vds. jx originaux neufs pour Pc (Strick Commander + Speech Pack, King Quest 6, F 117). Téléphoner après 18h, au (1) 30 37 55 73.

Département 95
Vds. jx et utils su Pc et news Amiga à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. originaux Pc : Indy 4, Monkey 2, Larry 5, PQ 3, Long Bow, Tiny Sweeks prix à débattre. Contacter Phong, à partir de 17h sauf lundi, au (16) 39 97 77 82.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F., RCS PARIS B391341526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian LEVENEUR
Directeur de la rédaction
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef
Claude Lucas

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination téchnique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir
Traduction : Sébastien Hamon, Jérome Bonnet
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Pixel
Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax



Photogravure
RPM
PPO
SLJ
INTEGRAAL
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
SYNDICATE © ELECTRONIC ARTS

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine, et une disquette démo sur la première de couverture. La disquette ne peut être vendue séparement.

N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M. JOUEZ AVEC LES CHAMPIONS D'EUROPE DANS UNE FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!





DEVENEZ UNE VEDETTE DE L'O.M. EN JOUANT SUR VOS MICROS.

Bientôt disponible sur:
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES





OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73